



ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE SETÚBAL



NORMAS e INSTRUÇÕES

Árbitros e Assistentes

FUTSAL

edição 2020/21



CONTEÚDO

LISTA DE ABREVIATURAS	6
1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS	1
1.1.1 REVISÃO.....	1
1.1.2 REGULAMENTOS	1
1.1.3 DEVERES	1
2. PREVIAMENTE AO JOGO	2
2.1 EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO.....	2
2.1.1 EQUIPAMENTO BÁSICO	2
2.1.2 EQUIPAMENTO EM JOGOS PARTICULARES.....	2
2.1.3 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS	2
2.1.4 ACESSÓRIOS	2
2.2 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS – PROCEDIMENTOS E ORGANIZAÇÃO	3
2.2.1 CHEGADA DOS ÁRBITROS ÀS INSTALAÇÕES.....	3
2.2.2 CONTAGEM REGRESSIVA.....	3
2.2.3 RECINTO E SUPERFÍCIE DE JOGO	3
2.2.4 BALNEÁRIOS E AQUECIMENTO	3
2.2.5 ASPETOS A INCLUIR NO RELATÓRIO.....	4
2.2.6 TRANSFERÊNCIA DE INSTALAÇÕES E HORÁRIOS DOS JOGOS	4
2.2.7 CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE DE JOGO.....	4
2.2.8 CARACTERÍSTICAS DAS ZONAS ENVOLVENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO	4
2.2.9 LOCAL PARA PRESTAR INSTRUÇÕES	5
2.2.10 BANCOS DE TÉCNICO E SUBSTITUTOS - LOCALIZAÇÃO	5
2.2.11 BANCOS DE TÉCNICOS E SUBSTITUTOS – COMPOSIÇÃO	5
2.2.12 MÉTODO SINAPSE	6
2.2.13 BOLAS	6
2.2.14 EQUIPAMENTOS – NA ÁREA TÉCNICA E ZONA DE AQUECIMENTO.....	7
2.2.15 IDENTIFICAÇÃO DOS DIRIGENTES E TÉCNICOS.....	7
2.3 DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS.....	8
2.3.1 APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO	8
2.3.2 IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES.....	9
2.3.3 CARTÕES LICENÇA – SUA FALTA.....	9
2.4 AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	9
2.4.1 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO ÁRBITRO	9
2.4.2 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO	10
2.4.3 AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	10



2.4.4	EQUIPA DE ARBITRAGEM INCOMPLETA	10
2.4.5	AUSÊNCIA SIMULTÂNEA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DE UMA DAS EQUIPAS	11
2.4.6	MORTE DE ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM, DE UM JOGADOR, SUBSTITUTO OU OFICIAL	11
2.4.7	ATRASO DE EQUIPA	11
2.4.8	OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM	12
2.4.9	SERVIÇO DE SEGURANÇA	12
2.5	CAPITÃO DA EQUIPA	12
2.5.1	INDICAÇÃO	12
2.5.2	EXERCÍCIO DA FUNÇÃO DE CAPITÃO	12
2.5.3	ABANDONO TEMPORÁRIO DA SUPERFÍCIE DE JOGO POR PARTE DO CAPITÃO	13
2.5.4	SUBSTITUIÇÃO DO SUB-CAPITÃO	13
2.6	ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL	13
2.6.1	ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO	13
2.6.2	ALINHAMENTO DAS EQUIPAS	13
2.6.3	MINUTO DE SILÊNCIO	14
2.6.4	SORTEIO INICIAL	14
2.6.5	OUTRAS CERIMÓNIAS	15
2.7	EQUIPAMENTOS E SUAS CARATERÍSTICAS	15
2.7.1	EQUIPAMENTOS IDÊNTICOS	15
2.7.2	EQUIPAMENTOS DOS GUARDA-REDES	15
2.7.3	SUBSTITUTOS	16
2.7.4	OUTROS ITENS	16
2.7.5	NUMERAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS	16
2.7.6	DIMENSÕES DA NUMERAÇÃO	16
2.7.7	CARACTERÍSTICAS DA NUMERAÇÃO	17
2.7.8	SITUAÇÕES EXCEPCIONAIS	17
2.7.9	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS	17
2.8	PROTESTO DE JOGO – PRÉVIO AO JOGO	18
2.8.1	CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO	18
2.8.2	QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES	18
2.9	CRONOMETRAGEM	18
2.9.1	PRINCÍPIOS DE ATUAÇÃO	18
2.10	JOGOS NOTURNOS	19
2.10.1	HORÁRIOS	19
2.11	JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS	21
2.11.1	COMUNICAÇÃO	21
2.11.2	DOCUMENTAÇÃO	21
3.	DECURSO DO JOGO	22
3.1	LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES	22
3.1.1	LOCALIZAÇÃO DOS AAS	22
3.1.2	FUNÇÕES ADICIONAIS DOS AAS	22



3.2	EQUIPA DE ARBITRAGEM – ATRASO OU INCIDENTES DISCIPLINARES	22
3.2.1	ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	22
3.2.2	INCIDENTE COM ÁRBITRO	23
3.3	SUBSTITUIÇÕES – PARTICULARIDADES	23
3.3.1	ENQUADRAMENTO	23
3.3.2	GESTÃO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO	23
3.3.3	SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE SUBSTITUIÇÃO	23
3.3.4	SUBSTITUIÇÕES NAS PAUSAS TÉCNICAS	23
3.3.5	DESEMPENHO DE FUNÇÕES POR JOGADOR OU SUBSTITUTO INDICADO COMO GUARDA-REDES	23
3.3.6	SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE POSTO	23
3.3.7	SUBSTITUIÇÃO APÓS ASSISTÊNCIA MÉDICA	24
3.3.8	REGISTO DOS JOGADORES UTILIZADOS	24
3.4	PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS	24
3.4.1	UTILIZAÇÃO DO PAINEL ELETRÓNICO	24
3.4.2	CRONOMETRAGEM MANUAL	24
3.4.3	REGISTO DAS FALTAS ACUMULADAS E GOLOS	24
3.5	INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - PARTICULARIDADES	25
3.5.1	PRINCÍPIOS	25
3.5.2	EXPULSÕES	25
3.5.3	REIVINDICAÇÃO DE CARTÃO E EXIBIÇÃO DE SLOGANS	25
3.5.4	EXIBIÇÃO DE CARTÕES A JOGADORES OU SUBSTITUTOS	26
3.5.5	ADVERTÊNCIA ANTES DA ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO APÓS INTERVALO	26
3.5.6	PROCEDIMENTO DE ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO	26
3.5.7	RECUSA DE ABANDONO	27
3.5.8	EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO	27
3.6	INSUBORDINAÇÃO	27
3.7	OUTROS CONFLITOS GRAVES	28
3.7.1	CONFLITOS MASSIFICADOS OU GENERALIZADOS	28
3.7.2	ATUAÇÃO DO ÁRBITRO	28
3.7.3	SENSIBILIZAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS	28
3.7.4	AGRESSÃO A ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	28
3.7.5	AGRESSÃO A AGENTE DO SERVIÇO DE SEGURANÇA	29
3.8	ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES	29
3.8.1	ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS	29
3.8.2	ACESSO À ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS	29
3.8.3	ACESSO A ZONAS ADJACENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO	30
3.9	PROTESTO DE JOGO – DURANTE O JOGO	30
3.9.1	PROTESTO POR CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO	30
3.9.2	PROTESTO POR DECISÕES DA ARBITRAGEM	31
3.10	HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS	31
3.11	SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO	31



Normas e Instruções

Futsal

Época 2020/21

3.11.1	ZONAS DE AQUECIMENTO	31
3.11.2	NÚMERO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO.....	31
3.12	INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	32
3.12.1	PROCEDIMENTO	32
3.13	JOGOS SUSPENSOS	32
3.13.1	PROCEDIMENTO	32
3.13.2	NOVO JOGO.....	32
3.14	INTERVALOS	33
3.14.1	INTERVALO	33
3.14.2	PROLONGAMENTO.....	33
3.15	PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS	33
3.16	PONTAPÉS DA MARCA DE PENALTI	33
3.16.1	PROCEDIMENTOS	33
3.16.2	SORTEIO.....	34
3.16.3	BALIZA	34
4.	CONCLUSÃO DO JOGO.....	35
4.1	DOCUMENTAÇÃO	35
4.1.1	PROCEDIMENTO A ADOTAR	35
4.1.2	IMPRESSO MODELO 144	35
4.1.3	RELATÓRIO DO JOGO	35
4.2	SAÍDA DAS INSTALAÇÕES	35
4.2.1	PROCEDIMENTO	35
4.2.2	DANOS NA VIATURA.....	36
4.3	ENVIO DA DOCUMENTAÇÃO	36
4.3.1	PROCEDIMENTO	36
	ANEXOS - MODELOS.....	37
	NORMAS - CONDIÇÕES DE SEGURANÇA NOS JOGOS	40
	PROCEDIMENTOS A ADOTAR – ARBITRAGEM – ÉPOCA “COVID-19”	45
	SCORE - INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO RELATÓRIO JOGO.....	50



LISTA DE ABREVIATURAS

AAs	Árbitros Assistentes
CO	Comunicado Oficial
FPF	Federação Portuguesa de Futebol
CA	Conselho de Arbitragem
AFS	Associação Futebol de Setúbal
RPO	Regulamento de Provas Oficial
ADR	Associação Distrital ou Regional

1. INTRODUÇÃO

1.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

1.1.1 REVISÃO

- a. A presente edição poderá ser revista e corrigida a qualquer momento, bastando para tal que sejam aprovados e publicados os respetivos aditamentos pelo órgão competente.
- b. Os anexos dela constantes poderão ser alterados, desde que aprovados e publicados, pelo órgão competente.
- c. Os Comunicados oficiais complementam e sobrepõem-se às normas aqui consignadas.

1.1.2 REGULAMENTOS

O árbitro obriga-se a ser conhecedor do Regulamento de Arbitragem, das Leis do jogo e de outros regulamentos das provas a que poderá ser chamado a intervir, sendo que o seu desconhecimento, integral ou de partes do mesmo, não o iliba do seu cumprimento.

1.1.3 DEVERES

- a. O árbitro reconhece como sua obrigação descrever de forma pormenorizada e objetiva, todas as incidências passíveis de compaginar intervenção dos órgãos associativos, sem o que pode incorrer no ilícito de omissão de factos relevantes.
- b. O árbitro está obrigado a comunicar a sua indisponibilidade de levar a cabo qualquer ação, no âmbito da sua função, de acordo com o Regulamento de Arbitragem.
- c. O árbitro deve mostrar-se sempre disponível para, dentro de prazo razoável e determinado regulamentarmente, ser sujeito a eventuais provas de aferição do seu estado, bem como exames de cariz médico, fundamentados no âmbito desportivo.
- d. O árbitro deve preparar-se de forma apropriada, para responder de forma positiva e adequada, às solicitações que lhe sejam colocadas pelos responsáveis.
- e. Ao árbitro caberá a gestão, em primeira linha, da sua forma desportiva e arbitral, podendo sempre que entender, apelar ao pelouro a que está arregimentado, na perspetiva de encontrar colaboração.
- f. O árbitro será o responsável pela aceitação ou não do jogo ou competição para que seja nomeado, dentro das diretrizes emanadas pelo respetivo pelouro.
- g. Ao árbitro caberá a responsabilidade de fazer a preparação logística do jogo ou competição para que seja nomeado, incluindo viagens, refeições, documentação e afins.
- h. Ao árbitro, de forma individual ou em equipa, caberá fazer o necessário *scouting* de preparação do jogo ou competição para que seja nomeado.

2. PREVIAMENTE AO JOGO

2.1 EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO

2.1.1 EQUIPAMENTO BÁSICO

- a. O equipamento do árbitro é constituído por camisola, calção, meias e calçado adequado, permitindo-se, adicionalmente, a utilização de fato de treino pelos AAs.
- b. Permite-se a utilização de acessórios que se descortinem necessários para conforto do árbitro e que não colidam com as Leis do jogo ou outras regulamentações (por exemplo: braçadeiras anti suor, fitas para segurar o cabelo, luvas, etc.).
- c. O equipamento dos árbitros será sempre uniforme, permitindo-se eventual alteração em conjunto e em circunstâncias que se vislumbrem como justificadas.
- d. Permite-se a utilização de sistemas de comunicação áudio entre os elementos da equipa de arbitragem, de monitores de frequência cardíaca e outros similares que visem a melhoria do seu rendimento físico e técnico.

2.1.2 EQUIPAMENTO EM JOGOS PARTICULARES

O uso de equipamentos e símbolos fornecidos pela AFS / FPF em jogos particulares só é permitido quando os árbitros tiverem sido nomeados por uma destas entidades.

2.1.3 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- a. A inserção de publicidade nos equipamentos do árbitro é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição. Pode ser exibida nas mangas da camisola sem exceder 200 cm².
- b. Cada peça do equipamento poderá ostentar o emblema do fabricante sem exceder 20 cm², bem como o logótipo da AFS / FPF e/ou FIFA.
- c. Poderá ser inserto nas mangas um símbolo de entidade oficial, ao abrigo de programas específicos e fundamentados (*Respect, Fair-play, etc.*).

2.1.4 ACESSÓRIOS

- a. Os árbitros devem apetrechar-se dos seguintes acessórios: apito, moeda, documento de anotações, instrumento de escrita e cartões disciplinares.
- b. Os AAs, para além do material suprarreferido, devem ainda fazer-se acompanhar dos seguintes acessórios: relógio-cronómetro, documentos (boletim de cronometrista, cartões de pausa técnica, documento de 5 inicial, documento de incorporação e outros), marcos da 5ª falta acumulada, relatório do AA-cronometrista e buzina sobressalente.
- c. Nos casos em que se verifique a ausência de AAs, é permitida aos árbitros a utilização de relógio-cronómetro, por forma a cumprir as funções daqueles, em acumulação.

2.2 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS – PROCEDIMENTOS E ORGANIZAÇÃO

2.2.1 CHEGADA DOS ÁRBITROS ÀS INSTALAÇÕES

- a. Os árbitros deverão chegar ao local do jogo com uma antecedência mínima de 75 minutos relativamente à hora marcada para o início do jogo, como forma de garantir o cumprimento do protocolo de contagem regressiva, de forma serena e sóbria.
- b. Deverão estacionar o seu veículo em local indicado por algum responsável do clube visitado ou, na ausência de indicações, em local o mais próximo possível do acesso às instalações e de grande visibilidade.
- c. Promoverão a inspeção da viatura juntamente com os delegados das equipas e o responsável da segurança, registando e documentando em vídeo ou através de fotos, o estado da mesma.
- d. Solicitarão a assinatura das entidades presentes, no documento apropriado.
- e. Na eventualidade de ter sido nomeado um delegado ao jogo pela AFS, deverão contactar o delegado informando da sua chegada e inteirando-se das informações que aquele entenda prestar-lhe.

2.2.2 CONTAGEM REGRESSIVA

- a. Deverá ser cumprido integralmente o lavrado no protocolo de contagem regressiva que se encontra em anexo.
- b. Na eventualidade de tal ser impossível, deverá referir-se as razões no relatório do árbitro.

2.2.3 RECINTO E SUPERFÍCIE DE JOGO

- a. O árbitro confirmará se o recinto e a superfície do jogo estão de acordo com o previsto nas Leis do jogo e na regulamentação da prova, no que concerne a:
 - Material e condições do piso
 - Marcações
 - Vedações
 - Balizas
 - Painel ou sistema de exibição de dados
 - Bancos de técnicos, área técnica e zonas envolventes
 - Mesa de AAs
 - Espaço livre na vertical e sobre a superfície do jogo (4m, mínimo)
- b. Adicionalmente o árbitro verificará, imediatamente antes do início do jogo, se o recinto de jogo se mantém nas condições exigidas e acima mencionadas.
- c. O árbitro, caso não se verifique o cumprimento integral dos pressupostos, decidirá sobre a realização do jogo, devendo realizar o mesmo apenas se considerar que tal não põe em causa a verdade desportiva.

2.2.4 BALNEÁRIOS E AQUECIMENTO

- a. O árbitro deverá certificar-se da disponibilidade dos balneários 60 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, no mínimo, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.

- b. De igual modo, até 30 minutos antes da hora prevista para o início, verificará a disponibilidade da superfície de jogo para aquecimento das equipas, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.
- c. O árbitro, perante a não verificação do mencionado nas alíneas anteriores, poderá diferir o início do jogo até que os referidos intervalos se verifiquem.

2.2.5 ASPETOS A INCLUIR NO RELATÓRIO

- a. Qualquer dos aspetos referentes a este ponto que sejam suscetíveis de reflexão ou avaliação por parte da entidade organizadora terão que fazer parte obrigatória do relatório do árbitro, sem o que se poderá considerar como omissão de factos relevantes.
- b. De acordo com o mencionado no respetivo regulamento disciplinar, sempre que existir utilização indevida de aparelhagem sonora, no decurso de um jogo, deverá o árbitro referir no seu relatório, transcrevendo as circunstâncias e expressões empregues.

2.2.6 TRANSFERÊNCIA DE INSTALAÇÕES E HORÁRIOS DOS JOGOS

- a. Quando, por motivos de força maior, devidamente circunstanciados e verificados, exista a necessidade de transferir a logística e efetivação do jogo, para outro recinto diferente daquele mencionado na nomeação oficial, deve atentar-se nos fatores seguintes:
 - Cabe ao clube visitado efetuar as diligências necessárias.
 - Importa obter o acordo da equipa visitante e da equipa de arbitragem.
 - Devem estar reunidas as condições de segurança legal e regulamentarmente previstas.
 - O local encontrado se encontre numa distância não superior a 20 Km do local do recinto desportivo indicado na nomeação.
 - O jogo se inicie ou reinicie de forma a não haverem transcorrido mais de 180 minutos após a hora inicialmente prevista ou a hora de interrupção, tendo sempre presente o articulado no ponto 2.10.
- b. Em qualquer dos casos, a transferência de instalações ou a alteração do horário dos jogos apenas pode ter lugar após contacto do árbitro com a AFS.

2.2.7 CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE DE JOGO

- a. Nas provas de futsal disputadas sob a égide da AFS, as dimensões da superfície de jogo são as constantes nas Leis do jogo e nos regulamentos da respetiva prova.
- b. O piso da superfície de jogo deve ser desprovido de rugosidades, podendo ser de madeira ou material sintético aprovado.
- c. Apesar de ser permitido, nas provas oficiais da AFS, jogar-se em superfícies de jogo cujas linhas variem entre os 5 e os 8 cm, é obrigatório que a linha de baliza entre os postes, alinhada pela parte exterior da restante linha de baliza, tenha a largura dos postes e da barra, ou seja, 8 cm.

2.2.8 CARACTERÍSTICAS DAS ZONAS ENVOLVENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO

- a. De acordo com o protocolo de contagem regressiva, cabe ao árbitro delimitar os espaços onde os substitutos poderão estar em processo de aquecimento.

- b. Estes espaços deverão situar-se na retaguarda dos correspondentes bancos de técnicos e substitutos.
- c. Quando não se torne viável a localização mencionada na alínea anterior, os espaços de aquecimento poderão prolongar-se desde o aludido banco até 3 metros do arco de círculo do pontapé de canto.
- d. Apenas em casos absolutamente excecionais será permitida a utilização por substitutos em processo de aquecimento, do corredor imaginário entre a linha lateral e a distância regulamentar para as vedações.
- e. Apenas em casos absolutamente excecionais será permitida a permanência ou utilização de zonas diferentes, tais como a zona livre do AA-cronometrista ou para lá das linhas de baliza.
- f. Na imediação da superfície do jogo e frente a cada zona de substituições existirão dois setores designados “áreas técnicas”, convenientemente definidas nas leis do jogo.
- g. As áreas técnicas estarão marcadas no solo e no espaço compreendido entre a zona livre do AA-cronometrista, a 5 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 50cm, terminando 1m após os bancos de técnicos.
- h. A não existência da marcação visível de tais áreas não impedirá a efetivação do jogo, mas terá que merecer relato no relatório do árbitro.
- i. Em casos em que existam fronteiras/vedações físicas e inamovíveis (“tabelas”), entre os bancos de técnicos e substitutos e a linha lateral, dispensa-se a marcação da área-técnica, mas não o cumprimento dos procedimentos anteriormente referidos.

2.2.9 LOCAL PARA PRESTAR INSTRUÇÕES

- a. O espaço descrito em 2.2.8 f. é o local desde o qual um oficial poderá dar instruções aos seus jogadores.
- b. Apenas um oficial poderá manter-se de pé, dando instruções. Contudo, deverá fazê-lo de forma responsável e sem dificultar a movimentação do árbitro.

2.2.10 BANCOS DE TÉCNICO E SUBSTITUTOS - LOCALIZAÇÃO

- a. Os bancos de técnicos e substitutos situam-se a seguir à zona livre do AA-cronometrista, a 5 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 50cm.
- b. O árbitro garantirá que haja lugares ou espaço para acomodar, em condições de conforto, 12 ou 14 pessoas, dependendo do regulamento da competição.

2.2.11 BANCOS DE TÉCNICOS E SUBSTITUTOS – COMPOSIÇÃO

- a. A composição dos bancos de técnicos e substitutos é a aqui prevista, com exceção das provas em que composição distinta esteja expressamente prevista no respetivo regulamento.
- b. No banco de técnicos e substitutos de cada equipa poderão encontrar-se até 12 ou 14 pessoas, dependendo do regulamento da competição, constantes obrigatoriamente da ficha técnica (Mod.144), com a seguinte composição:

- Até 7 substitutos, com exceção dos jogos das categorias seniores em que poderão estar presentes no banco de técnicos e substitutos de cada equipa até 9 substitutos se dois dos jogadores constantes da ficha técnica tiverem idade até 20 anos.
 - Até 5 Dirigentes / Técnicos / Oficiais.
- c. Como Dirigentes ou Técnicos entenda-se:
- Delegados (no máximo de 2)
 - Treinador
 - Treinador Adjunto
 - Médico
 - Enfermeiro, Fisioterapeuta, Massagista ou elemento com Certificação SBV-DAE.
- d. Adicionalmente, e caso exista, pode estar no banco de técnicos e substitutos um treinador estagiário.
- e. Caso a equipa não disponha de Delegado ao jogo, essas funções poderão ser cumpridas por outros elementos, a saber por ordem de prioridade:
- Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
 - Treinador
 - Capitão de equipa
 - Sub-capitão de equipa
- f. Nos casos em que uma equipa pretende inscrever no local próprio dos Mod. 144 um delegado ao controlo anti-doping diferente daqueles que se reconhecem como primeiro e/ou segundo delegados, poderá fazê-lo após proceder à completa e adequada identificação desse elemento oficial. Este elemento não poderá ter acesso às zonas adjacentes à superfície do jogo.

2.2.12 MÉTODO SINAPSE

- a. Aconselha-se ao clube visitado ou à entidade organizadora da prova, a utilização do MÉTODO SINAPSE (Sistema Integrado Apoio Solidez e Espontaneidade), sempre que tal se revele adequado em função das características do recinto de jogo.
- b. Trata-se de um sistema que se reflete na utilização de bolas ao redor da superfície de jogo, como forma de acelerar os recomeços de jogo.
- c. Naturalmente que este sistema pressupõe a disponibilização de recursos humanos que permitam a rápida reposição das bolas.
- d. Estes agentes deverão ser portadores de vestuário com cores que os distingam de todos os demais agentes.
- e. O eventual comportamento inadequado de um ou mais destes elementos poderá implicar a dispensa dos seus serviços e conseqüente menção no relatório do árbitro.

2.2.13 BOLAS

- a. Como carácter genérico, a bola a utilizar nas competições de futsal, nos escalões masculinos de seniores, juniores, juvenis, iniciados e infantis, bem como nos escalões femininos de seniores, juniores e juvenis será a nº 4. Nos escalões de benjamins e traquinas será a bola nº 3.
- b. As bolas nº 4 e nº 3 cumprirão com o articulado nas leis do jogo e regulamentos, no que se refere a dimensões e pressão.

- c. Conforme comunicado oficial a AFS aconselha a utilização nas suas competições das bolas nº 4 Mikasa FLL555-WOR e FLL333S-WR, bem como a bola nº 3 Mikasa FLL55-WBK “Formação”.
- d. Face ao descrito na alínea anterior tais modelos e marca de bola não são de caráter obrigatório a sua utilização podendo o árbitro eventualmente autorizar ou a equipa apresentar outro modelo e marca de bola que se considere tecnicamente mais evoluído.
- e. Proíbe-se qualquer espécie de publicidade nas bolas, apenas podendo nelas figurar os seguintes logótipos:
 - Do organizador da competição
 - Da competição
 - Da marca do fabricante
- f. Antes do jogo se iniciar, o árbitro verificará as bolas que poderão vir a ser utilizadas.
- g. Não sendo apresentada nenhuma bola de acordo com as características da prova em causa, o árbitro não dará o início ao jogo, pormenorizando os factos no seu relatório.
- h. Compete ao clube visitado fornecer as bolas necessárias para a realização do jogo, permitindo-se que cada equipa apresente bolas.
- i. Neste caso, o árbitro garantirá a utilização de bolas fornecidas por ambos os clubes, privilegiando a utilização das bolas da equipa visitada no primeiro período conforme regulamento da prova.
- j. Nos jogos efetuados em pavilhão neutro, esta regra deve ser promovida.
- k. Cabe ao árbitro, observando que uma ou mais bolas não cumprem os requisitos legais, recusá-la(s).

2.2.14 EQUIPAMENTOS – NA ÁREA TÉCNICA E ZONA DE AQUECIMENTO

- a. Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la durante o processo de substituição.
- b. Os substitutos poderão, por questões de conforto/climatéricas, envergar outras peças por baixo do colete, tendo que removê-las antes de eventual utilização.
- c. Qualquer substituto no processo de substituição deve segurar o colete para que o possa entregar em mão ao seu colega, no momento em que este se torna substituto.
- d. Excetuar-se-ão da aplicação do ponto anterior os casos em que um jogador saia da superfície do jogo, por outros motivos e por diferente local.

2.2.15 IDENTIFICAÇÃO DOS DIRIGENTES E TÉCNICOS

- a. Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos devem ostentar uma braçadeira identificadora da função respetiva ou credencial oficial.
- b. Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos deverão envergar cores que os distingam dos demais agentes do jogo, podendo recorrer-se ao uso de coletes.
- c. O não cumprimento do estabelecido nas alíneas anteriores levará o árbitro a reportar as situações no seu relatório.

2.3 DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

2.3.1 APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO

- a. De acordo com o protocolo de contagem regressiva, os Delegados ao jogo dos clubes, deverão apresentar-se ao árbitro até 45 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, sendo portadores de toda a documentação necessária.
- b. Contudo e já antes, a cerca de 75 minutos da hora marcada e aquando da chegada da equipa de arbitragem às instalações, deve o Delegado ao jogo da equipa visitada comparecer junto ao árbitro no sentido de, em colaboração com o mesmo, garantir que sejam satisfeitas as regulamentares exigências para a efetivação do jogo.
- c. Na entrega da documentação respeitante ao jogo, os Delegados ao jogo dos clubes, são obrigados a apresentar ao árbitro:
 - O cartão-licença do(s) delegados
 - Os cartões-licença dos jogadores e substitutos
 - Os cartões-licença do médico e do Enfermeiro ou Fisioterapeuta ou Massagista ou elemento com Certificação SBV-DAE
 - Os cartões dos demais técnicos, oficialmente ao serviço do Clube no jogo
 - Um cartão que comprove a identidade do auxiliar de mesa para registo dos dados no relatório de jogo (em caso de incidente disciplinar com este elemento)
- d. Estes cartões poderão ser substituídos, em caso de extravio, por documento de identificação oficial que identifique os seus titulares, acompanhado de credencial do clube, devendo tal facto ser referido nas observações do delegado e no relatório do árbitro.
- e. Serão facultados pela AFS aos Clubes, pelos canais próprios, os impressos Mod.144.
- f. O delegado ao jogo deverá ainda apresentar ao árbitro os impressos supra, em duplicado e totalmente preenchidos com as vinhetas e primeiro e último nome dos jogadores e os números de licença da AFS ou da impressão igualmente em duplicado que resulta do SCORE.
- g. Deverão constar, no local existente para o efeito, o número mínimo de duas assinaturas de dirigentes do clube, bem como o respetivo carimbo.
- h. No caso dos jogadores inscritos pela primeira vez que ainda não disponham de vinheta, aceita-se que a mesma não seja colocada até ao prazo limite constante de comunicado oficial.
- i. Sempre que no preenchimento dos impressos Mod.144 se verificarem rasuras ou outras anomalias e perante a impossibilidade de preencher novos impressos, dever-se-á referir tal facto nas observações do delegado ou do árbitro, consoante a responsabilidade.
- j. Posteriormente ao preenchimento e entrega dos impressos Mod.144 ao árbitro, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição dos mesmos, nos seguintes termos:
 - i. Se algum dos jogadores não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos substitutos constantes do impresso Mod.144 entregue, podendo ser adicionado mais um jogador substituto;
 - ii. Qualquer substituto que conste na ficha técnica e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer elemento

regularmente inscrito na AFS pelo Clube e que não constasse do impresso Mod.144 inicial.

- k. Sempre que seja necessário substituir algum jogador, nos termos das Leis do Jogo e do Regulamento da Prova, tal deverá ser feito na folha extra em branco impressa a partir do SCORE, se o modelo inicialmente impresso tiver sido feito por esta via, referindo-se tal facto nas observações.

2.3.2 IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES

- a. Deverão ser identificados os jogadores e substitutos, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.
- b. Deverão ser identificados os elementos oficiais, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.
- c. Registrar-se-ão, neste momento, os “5 iniciais”.

2.3.3 CARTÕES LICENÇA – SUA FALTA

- a. Quando, por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do jogo, os cartões-licença de um ou mais jogadores ou substitutos, deverão os mesmos apresentar ao árbitro o Cartão de Cidadão ou outro documento fidedigno (com fotografia), de modo que a(s) sua(s) identificação(ões), não suscitem dúvidas.
- b. Adicionalmente, deverão ser inscritos na ficha de jogo os dados do documento apresentado (número e data de emissão ou de validade).
- c. Na eventualidade de não estar disponível documento fidedigno com fotografia, o jogador ou substituto deve assinar na ficha de jogo, na presença do árbitro e o Delegado ao jogo deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita, preferentemente em papel timbrado do clube, confirmando que o jogador ou substituto que assinou é, de facto, o elemento em questão.
- d. Em qualquer dos casos, o árbitro deverá fazer no seu relatório menção pormenorizada da situação, referindo o documento apresentado.
- e. Quando a falta se referir aos restantes elementos inscritos na ficha de jogo, os cartões poderão ser substituídos por documento de identificação oficial que identifique os seus titulares, acompanhado de credencial do clube, devendo tal facto ser referido nas observações do delegado e no relatório do árbitro.

2.4 AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

2.4.1 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO ÁRBITRO

- a. Sempre que o árbitro nomeado não puder comparecer ou se veja a qualquer momento impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, caberá ao segundo árbitro a assunção das funções do árbitro.
- b. Neste caso, será o AA-terceiro árbitro a assumir as funções de segundo árbitro.
- c. Se não tiver sido nomeado AA-terceiro árbitro, o AA-cronometrista será promovido a segundo árbitro, uma vez que, na ausência daquele, assume as suas funções.
- d. Se o árbitro nomeado estiver impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, mas estiver em condições de desempenhar as funções de AA-cronometrista, assumirá essas funções.

- e. Se não for possível a substituição tal como previsto em d., o árbitro deverá então procurar substituto para o AA-cronometrista, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência oficial.
- f. Na impossibilidade de substituir o elemento ausente ou incapacitado, conforme acima referido, o árbitro escolherá por sorteio, o clube a quem caberá o recrutamento de um supletivo.
- g. Para esse recrutamento, o delegado deverá seguir o critério sugerido no ponto 2.4.3.

2.4.2 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO

- a. Na falta do segundo árbitro ou perante a incapacidade deste, o árbitro deverá promover a essa função o AA-terceiro árbitro ou o AA-cronometrista em caso contrário.
- b. Para substituir o AA-terceiro árbitro ou o AA-cronometrista, conforme o caso, deverão ser seguidos os procedimentos previstos no ponto 2.4.1.

2.4.3 AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- a. No caso de ausência da equipa de arbitragem, deverão os delegados de ambos os clubes, assistidos pelos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre os espetadores um árbitro oficial que substitua o nomeado.
- b. Caso não se obtenha acordo, a escolha do árbitro deverá ser feita pelo observador de árbitros ou, na falta deste, por qualquer dirigente da AFS presente.
- c. Não se encontrando presente qualquer dos aludidos agentes oficiais, os delegados dos clubes sortearão entre si a quem caberá designar o árbitro.
- d. Aquele a quem competir esse encargo, tentará recrutar entre a assistência um árbitro oficial.
- e. Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação em casos similares.
- f. Na ausência de qualquer árbitro oficial, o delegado a quem competir essa incumbência poderá recrutar, na assistência, um elemento da sua confiança.
- g. Poderá, também, confiar a arbitragem a um jogador da sua equipa que deixará de poder participar no jogo enquanto jogador, sendo que, naturalmente, a adoção desta hipótese não implica redução numérica nos elementos da equipa.
- h. Após verificação de todos os pontos anteriores, nenhuma das equipas pode recusar o árbitro recrutado.
- i. A escolha dos restantes elementos da equipa de arbitragem far-se-á nos termos dos pontos 2.4.1 e 2.4.2

2.4.4 EQUIPA DE ARBITRAGEM INCOMPLETA

- a. Apenas em casos especiais e devidamente regulamentados, o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa, tal como foi nomeada.
- b. De igual modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, a mesma se venha a desintegrar, sem que seja possível a natural recomposição.
- c. Sempre que exista, pelo árbitro, a suspensão de um jogo em harmonia com os direitos que lhe estão consagrados nas Leis do jogo ou regulamentações, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo.

2.4.5 AUSÊNCIA SIMULTÂNEA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DE UMA DAS EQUIPAS

- a. Não comparecendo nenhum elemento da equipa de arbitragem oficialmente nomeada, nem uma das equipas, o delegado da equipa presente no recinto de jogo, escolherá entre os espetadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para sua identificação e oficialização da presença do seu clube, em condições regulamentares.
- b. O árbitro escolhido deverá identificar os jogadores e oficiais presentes, cabendo-lhe enviar a respetiva documentação à Associação de Futebol de Setúbal, no prazo máximo de 24h.
- c. Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação em casos similares.
- d. Não sendo possível encontrar um árbitro oficial, a escolha do árbitro deverá ser feita pelo observador de árbitros ou, na falta deste, por qualquer dirigente da AFS presente.
- e. Não se encontrando presente qualquer um dos agentes mencionados no ponto anterior, o delegado da equipa presente encarregar-se-á da aplicação do ponto 2.4.3 devendo fazer-se acompanhar por duas pessoas de confirmada idoneidade, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

2.4.6 MORTE DE ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM, DE UM JOGADOR, SUBSTITUTO OU OFICIAL

Se no decurso do jogo morrer no recinto de jogo um dos árbitros, um jogador, um substituto ou um oficial, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

2.4.7 ATRASO DE EQUIPA

- a. Sempre que uma equipa, por motivos supostamente alheios à sua intenção (acidente ou avaria no transporte ou outro imprevisto), não puder estar presente de forma a iniciar o jogo à hora marcada, o árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades de momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo. Em caso de dúvida o árbitro deverá contactar a AFS.
- b. Sempre que uma equipa faltar, sem dar conhecimento ou informação, o árbitro limitar-se-á a relatar os factos no relatório, após aguardar 30 minutos sobre a hora marcada para o início do jogo, tomando então a sua decisão em definitivo. Em qualquer caso o árbitro deverá contactar a AFS.
- c. É desnecessária a presença na superfície de jogo dos elementos da equipa presente, devendo contudo o árbitro proceder às formalidades obrigatórias, como a identificação de jogadores e técnicos e elaboração de relatório.
- d. Sempre que uma equipa se apresentar atrasada para entrada na superfície de jogo deverá o árbitro indagar junto do capitão de equipa a razão de tal, referindo no seu relatório os motivos alegados, podendo adicionar informações, nos casos em que tenha objetivamente verificado outro fundamento para o atraso.
- e. Sempre que uma equipa se apresentar atrasada para o reinício do jogo deverá o árbitro indagar junto do capitão de equipa a razão de tal, referindo no seu relatório os motivos alegados, podendo adicionar informações, nos casos em que tenha objetivamente verificado outro fundamento para o atraso.

2.4.8 OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

Na eventualidade da equipa de arbitragem ser alvo de ofensas ou outro comportamento indevido por parte de qualquer interveniente no jogo, após a chegada às instalações desportivas, deverá o árbitro impedi-lo de tomar parte no mesmo.

2.4.9 SERVIÇO DE SEGURANÇA

- Deverá ser identificado e apresentado o agente responsável pela segurança, nos moldes legais.
- Não deverá o árbitro dar início ao jogo sem que lhe seja garantida a segurança, nos moldes legais.
- Perante a inexistência ou atraso do responsável de segurança, a equipa de arbitragem deverá aguardar no seu balneário até 30 minutos após a hora marcada para o início do jogo.
- O local onde as equipas permanecem no caso referido na alínea anterior é da responsabilidade exclusiva das mesmas.
- Se o árbitro entender que, em qualquer momento, não lhe estão a ser dadas garantias de segurança e adequada proteção, suspenderá o jogo e relatará, de forma concisa e consolidada, os factos que motivaram a suspensão.

2.5 CAPITÃO DA EQUIPA

2.5.1 INDICAÇÃO

- No impresso Mod.144 aparecerá indicado, de forma clara e objetiva, a quem competirá a função de capitão de equipa.
- No mesmo impresso Mod.144 surgirá ainda indicado, de forma clara e objetiva, a quem caberá a função de sub-capitão, elemento que substituirá aquele nas respetivas funções, se este abandonar o recinto de jogo por qualquer motivo.
- O capitão envergará uma braçadeira de cor distinta do respetivo equipamento e que facilmente o identifique, quer perante a equipa de arbitragem quer perante os demais.
- A braçadeira de capitão deverá estar visível a todo o momento, seja a sua função de jogador ou substituto.
- A referida braçadeira será transferida para o sub-capitão, quando ocorra o mencionado na alínea b).

2.5.2 EXERCÍCIO DA FUNÇÃO DE CAPITÃO

- Em qualquer caso um jogo nunca poderá realizar-se ou prosseguir, sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador.
- Não é obrigatório que o capitão de equipa esteja presente na superfície de jogo, podendo ser substituído. No entanto terá que estar visível em todos os momentos, quer na superfície de jogo, quer no banco ou em processo de aquecimento.
- No caso em que ocorra o descrito em 2.5.1 e) e se verifique o regresso do capitão à superfície de jogo, este poderá reassumir as suas funções, reenvergando a braçadeira, com o conhecimento do árbitro.

- d. Contudo, se a equipa ou o sub-capitão entenderem manter a situação decorrente de 2.5.1 e), o árbitro abster-se-á de intervir.

2.5.3 ABANDONO TEMPORÁRIO DA SUPERFÍCIE DE JOGO POR PARTE DO CAPITÃO

- a. Sempre que por lesão ou outra situação prevista nas Leis do jogo, o capitão de equipa tenha de deixar temporariamente a superfície de jogo, mas ficando nas suas imediações, é desnecessária a cedência da braçadeira ao sub-capitão.
- b. Nestes casos considerar-se-á que a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto deste se encontrar a receber tratamento.

2.5.4 SUBSTITUIÇÃO DO SUB-CAPITÃO

- a. Caso exista a necessidade de se proceder à substituição do sub-capitão nas respetivas funções, caberá ao delegado ou seu representante, designar o jogador ou substituto em causa.
- b. Caso o delegado ou o seu representante se negar a cumprir com o descrito na alínea anterior, o árbitro ver-se-á obrigado a suspender o jogo, mesmo que definitivamente.
- c. De tal facto, fará pormenorizada descrição no seu relatório de jogo.

2.6 ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL

2.6.1 ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

- a. A entrada das três equipas na superfície de jogo deverá ser efetuada em simultâneo.
- b. Os AA acompanharão o árbitro na entrada na superfície de jogo.
- c. Para tal, as duas equipas formarão duas colunas, sendo precedidas pela equipa de arbitragem.
- d. O árbitro posicionar-se-á de tal forma que, ao encarar a tribuna de honra, se encontre ao centro, entre o segundo árbitro (à direita) e o(s) AA (à esquerda).
- e. Com o intuito de permitir que se iniciem à hora prevista e dando cumprimento ao estabelecido no protocolo de contagem regressiva, as equipas deverão estar em local apropriado, devidamente equipadas com o equipamento do jogo ou outro similar e oficial, preparadas para entrar na superfície de jogo, 3 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo.
- f. Na eventualidade de existir delegado ao jogo nomeado pela AFS poderá ser utilizado procedimento distinto quando tal resultar de instruções do delegado. Neste caso o árbitro deverá reportar a situação no relatório do jogo.

2.6.2 ALINHAMENTO DAS EQUIPAS

- a. As equipas alinharão de seguida com a presença de todos os jogadores devidamente equipados, podendo ser utilizado casaco de fato de treino desde que todos os jogadores de uma mesma equipa se apresentem equipados da mesma forma.
- b. A saudação regulamentar será feita com todos os elementos alinhados de frente para a tribuna de honra. Caso não exista tribuna de honra, a saudação deverá ser efetuada de frente para a bancada lateral em que estejam colocados o maior número de espectadores.

- c. As equipas perfilarão sobre uma linha imaginária, perpendicular à linha de meio-campo e a uma distância entre 5 e 7m da linha lateral.
- d. A equipa visitante alinhará à direita da equipa de arbitragem.
- e. Chegados ao local exato estabelecido, o 2º árbitro e o(s) AA aí permanecem, enquanto o árbitro coloca a bola no solo no local de onde se efetuará o pontapé de saída, orientando assim, com a sua presença o alinhamento das equipas.
- f. Após colocar a bola no local do pontapé de saída e, regressado ao alinhamento, o árbitro deverá verificar se alguma situação ocorreu que prejudique a estética e o cumprimento regulamentar, em vigor para as formações entretanto alinhadas.
- g. Quando estiverem reunidas as condições regulamentares, o árbitro, olhando fixamente para a sua frente, com uma postura serena e determinada, apita 2 vezes (a primeira de forma mais prolongada e a segunda mais curta).
- h. Concluída a saudação, a equipa visitante cumprimentará os árbitros e a equipa visitada, concluindo-se esta cerimónia com a passagem da equipa visitada em cumprimento à equipa de arbitragem.
- i. Em nenhuma circunstância é permitida dupla saudação, à tribuna de honra e ao lado oposto.

2.6.3 MINUTO DE SILÊNCIO

- a. A menos que o árbitro tenha recebido a devida informação e autorização por escrito da AFS, não pode ser celebrada a cerimónia do minuto de silêncio.
- b. Tratando-se de uma cerimónia deve constar no relatório do árbitro e ser comunicada aos clubes na reunião preparatória do jogo e aos jogadores antes da sua entrada na superfície de jogo.
- c. O(s) árbitro(s) assistente(s) ficará(ão), no exterior da superfície do jogo, junto à mesa do cronometrista, cabendo ao AA-cronometrista a contagem do tempo – 60 seg. – da referida cerimónia.
- d. O árbitro receberá a informação (através de SCA ou por outro meio), por parte do AA cronometrista, quer do início da contagem quer do seu final.
- e. Caso exista alguma recusa de cumprimento, o árbitro menciona o facto em relatório.

2.6.4 SORTEIO INICIAL

- a. Após as equipas se cruzarem, cumprimentando-se, o árbitro, acompanhado do 2º árbitro, aguardará a chegada dos capitães para realização do sorteio, no seu ponto inicial de saudação, posicionando-se os capitães das equipas do lado que lhes correspondeu na saudação inicial.
- b. A escolha da face da moeda pertencerá ao capitão da equipa visitante, a menos que o jogo seja disputado em recinto neutro, cabendo então ao árbitro designar a face que cabe a cada equipa.
- c. A equipa que vencer o sorteio pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída.
- d. Em conformidade com a alínea anterior, à outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar na primeira parte.
- e. Se um ou ambos os capitães se recusar(em) a participar no sorteio, deverá o árbitro expulsá-lo(s).

- f. O(s) seu(s) lugar(es) será(ão) então ocupado(s) pelo(s) jogador indicado(s) como sub-capitão.
- g. O(s) jogador(es) expulso(s) poderá(ão) então ser substituído(s), por um substituto inscrito no Mod.144.

2.6.5 OUTRAS CERIMÓNIAS

- a. A menos que o árbitro tenha recebido a devida informação e autorização da AFS, não pode ser celebrada qualquer outra cerimónia antes ou durante os jogos.
- b. De igual forma, o uso de braçadeiras ou fumos pretos em memória de atletas, dirigentes ou outrem falecido, apenas será permitido após solicitado e devidamente autorizado pela AFS.
- c. Destas autorizações, será o árbitro notificado por comunicado oficial, documento fidedigno apresentado pelo clube solicitante ou comunicação oficial pela AFS.
- d. A simples entrada de crianças a acompanhar os jogadores das equipas não é considerada uma cerimónia, pelo que não existe qualquer impedimento à sua efetivação.

2.7 EQUIPAMENTOS E SUAS CARATERÍSTICAS

2.7.1 EQUIPAMENTOS IDÊNTICOS

- a. Quando as duas equipas apresentarem equipamentos iguais, idênticos ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.
- b. Sendo o jogo disputado em recinto neutro, mudará o clube que tiver a inscrição mais recente junto da AFS, relativamente a provas oficiais.
- c. A expressão "recinto neutro", não reflete as situações de punição disciplinar nem reflete as situações de impossibilidade de utilização, seja por motivo de obras ou outras.
- d. Quando seja utilizado por um jogador na parte exterior das meias fita adesiva ou um material similar, este deve ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado.

2.7.2 EQUIPAMENTOS DOS GUARDA-REDES

- a. Os guarda-redes usarão equipamento de cor que os distinga dos demais jogadores e dos árbitros.
- b. Os guarda-redes de uma mesma equipa deverão utilizar equipamento igual.
- c. Sendo a cor da camisola dos guarda-redes adversários igual, idêntica ou de difícil distinção e não sendo possível nenhum deles mudar de camisola, o jogo realizar-se-á, relatando o árbitro os factos no relatório de jogo.
- d. Permitir-se-á ao guarda-redes a utilização de calças desportivas, luvas e acessórios de proteção, devidamente enquadrados nas Leis de jogo e que não ofereçam perigo para os intervenientes.
- e. As meias utilizadas pelos guarda-redes, quando visíveis, não poderão ser iguais ou idênticas às meias usadas por qualquer jogador da equipa adversária.

2.7.3 SUBSTITUTOS

Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la durante o processo de substituição.

2.7.4 OUTROS ITENS

- Os jogadores, substitutos ou árbitros que usem óculos, podem participar em provas oficiais da AFS, desde que os óculos sejam adequados à prática do futsal, ou seja, com armações em plástico, nylon ou material similar que não constitua perigo, equipadas com lentes de plástico ou nylon e devidamente seguros.
- Poderão os jogadores ou substitutos jogar com luvas de materiais suaves, desde que as mesmas não ofereçam perigo para a integridade física dos intervenientes.
- Será permitido o uso de calções “térmicos”, desde que não ultrapassem o joelho. Caso excedam o tamanho do calção do equipamento de equipa, terão que ser da mesma cor e tonalidade da cor predominante. Em qualquer dos casos, na mesma equipa deverá existir apenas uma cor de calções térmicos visíveis.
- Será permitido o uso de camisolas “térmicas”, cujas mangas ultrapassem a manga da camisola do equipamento de equipa, desde que sejam ser da mesma cor e tonalidade da cor predominante da manga do equipamento.
- De igual modo, o uso de calças térmicas (collants), será permitido em circunstâncias especiais e desde que a sua cor não confunda jogadores e árbitros.
- Proíbe-se o uso de todo e qualquer outro adereço que o árbitro entenda como perigoso ou que esteja proibido por regulamentação própria.

2.7.5 NUMERAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS

- As camisolas dos jogadores e substitutos terão inserido um número concordante com o indicado nos impressos Mod.144.
- Este número é obrigatório nas costas e facultativo na parte frontal da camisola.
- A aplicação nos calções é facultativa.
- Em caso nenhum poderão estar presentes dois ou mais jogadores ou substitutos de uma mesma equipa, ostentando o mesmo número.
- O número será de cor contrastante com a cor das camisolas e dos calções.
- Caso tal não se verifique ou não se afigure fácil, serão aplicados sobre um fundo de cor que permita o contraste.
- Aquando da identificação dos jogadores e substitutos, caberá ao árbitro verificar se cada um deles enverga a camisola e calção, quando este tenha número, com o número correspondente.
- No caso de tal não suceder, não será permitida a sua participação no jogo.

2.7.6 DIMENSÕES DA NUMERAÇÃO

- Nas costas da camisola, o número deve ter uma altura mínima de 25cm.
- Na proximidade deste número é permitida a colocação do nome do jogador ou substituto.

- c. Nos calções e na parte frontal da camisola, a altura mínima do número é de 10cm.

2.7.7 CARACTERÍSTICAS DA NUMERAÇÃO

- a. Nas provas oficiais da AFS e no início do jogo, a existir o nº 1, este será o guarda-redes indicado no lugar inicial dos impressos Mod.144.
- b. Os demais jogadores e substitutos podem utilizar numeração entre 2 e 99.
- c. A numeração é livre, não tendo que obedecer a nenhuma sequência ou lógica.
- d. A troca de equipamento que implique alteração do número constitui um ato de comportamento incorreto, devendo ser punido como tal.
- e. A falta, deturpação ou extração do número configura um ato de comportamento incorreto, devendo ser punidos como tal.
- f. Na eventualidade de, por lapso do árbitro ou outra circunstância não justificada, tomem parte no jogo um ou mais jogadores ou substitutos envergando camisola sem número ou com número indevido, deverá tal responsabilidade ser assacada, em primeiro lugar, ao clube a que pertence esse jogador ou substituto.

2.7.8 SITUAÇÕES EXCECIONAIS

- a. O árbitro deverá assegurar-se sempre e com o máximo de garantias que tem um controlo absoluto da regulamentar relação número/jogador ou substituto.
- b. A realização do jogo será sempre de conveniência geral e primordial para a competição.
- c. Apenas e só em casos totalmente excepcionais, é permitida a participação de jogadores ou substitutos que não cumpram integralmente as determinações constantes nas presentes normas.
- d. Caso se verifique o referido na alínea anterior, o delegado da equipa ao jogo deverá expor em local próprio os motivos de tal incumprimento e o árbitro deverá, obrigatoriamente, fazer pormenorizado relato da situação, fornecendo o maior e mais completo conjunto de informações possível.

2.7.9 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- a. É regulamentar o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores até ao número máximo de quatro inclusões publicitárias, devidamente homologadas pela entidade organizadora, previsto no CO nº1 e RPO na quantidade, locais das inserções e medidas.
- b. A publicidade poderá estar colocada quer à frente quer atrás da camisola, desde que não impeça a correta leitura da numeração.
- c. Nos calções poderá ser colocada na parte posterior dos mesmos, à altura da cintura e/ou na parte frontal, na perna esquerda e sob o logótipo do fabricante ou marca do fabricante.
- d. A manga direita da camisola é um espaço reservado à entidade organizadora da competição e às situações descritas em 2.1.3, podendo ser colocada publicidade pelo clube na manga esquerda.
- e. É proibida a exibição de slogans ou outras mensagens, imagens ou publicidade fora dos espaços regulamentarmente previstos.
- f. É proibida a exibição de slogans ou outras mensagens, imagens e afins, com cariz crítico ou insultuoso para entidades, jogadores, árbitros, oficiais e espectadores, em qualquer local.

- g. Autoriza-se a colocação do logótipo e/ou nome do fabricante do equipamento, de forma discreta, incluindo na camisola interior.
- h. O símbolo do clube é obrigatório, podendo conter o nome oficial, situando-se de forma a destacar-se e a não se confundir com publicidade.
- i. Na eventualidade de o árbitro detetar um incumprimento das regras previstas neste número, deverá reportá-lo no seu relatório.

2.8 PROTESTO DE JOGO – PRÉVIO AO JOGO

2.8.1 CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO

- a. Se o delegado ao jogo de uma equipa manifestar o desejo de protestar um jogo, por algo relacionado com as condições do recinto de jogo, o árbitro apenas o poderá considerar se apresentado antes do começo do jogo.
- b. Nesse caso, o árbitro certificar-se-á da existência ou não de tal irregularidade, não constatada previamente.
- c. A verificar-se a irregularidade dever-se-á proceder à tentativa da sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo a que o aspeto em causa se torne conforme às Leis do jogo e/ou regulamentos.
- d. Caso não seja possível tal conformidade, o árbitro não deverá permitir a realização do jogo.
- e. Contudo, nas situações em que o árbitro ateste que a irregularidade verificada não coloca em causa a verdade desportiva, ainda que inultrapassável, deverá proceder à realização do jogo.
- f. Em qualquer dos casos, deverá relatar todos os factos no relatório do jogo e se o delegado ao jogo da equipa manifestar a intenção de apresentar o protesto, disponibilizar o relatório do jogo, no final do mesmo, a fim de que possa assinar no local apropriado.

2.8.2 QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES

- a. O protesto sobre qualificação dos jogadores deve ser apresentado diretamente na AFS.
- b. Se o delegado ao jogo da equipa manifestar a intenção de apresentar o protesto, deve-lhe ser facultado o relatório do jogo, no final do mesmo, a fim de que possa assinar no local apropriado.
- c. Não deverá o árbitro, por não ser da sua competência, indagar os motivos que levam à exposição de tal protesto do jogo.

2.9 CRONOMETRAGEM

2.9.1 PRINCÍPIOS DE ATUAÇÃO

- a. O AA-cronometrista nomeado agirá no respeito do consignado pela Lei 6 e outras regulamentações.
- b. Assim, e em conjugação com a Lei 7, caberá ao AA-cronometrista, de forma pessoal ou automática, sinalizar o final dos períodos do jogo.
- c. O AA-cronometrista nomeado será o responsável pelo cumprimento do tempo de jogo, de acordo com o regulamentado.

- d. Nos jogos em que o AA-cronometrista não compareça ou seja dispensado pelo árbitro, a cronometragem será da responsabilidade do árbitro.
- e. O AA-cronometrista deverá garantir que os jogos tenham a duração de 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada.
- f. O intervalo entre esses dois períodos é de 10 minutos.
- g. Este intervalo será controlado pelo painel eletrónico existente no recinto.
- h. Em algumas provas oficiais da AFS poder-se-á ter necessidade de jogar um prolongamento, cuja duração será de 10 minutos, divididos em dois períodos de 5 minutos cada.
- i. A duração deste intervalo, entre o 2º período e o prolongamento, não poderá ultrapassar os cinco minutos.
- j. Entre ambos os períodos do prolongamento, não se observará intervalo, havendo apenas lugar à troca de meios-campos e respetivos bancos de técnicos e substitutos.
- k. A exceção ao referido na alínea e) o árbitro deverá garantir o cumprimento, nos escalões a seguir mencionados, dos tempos de jogo corrido de:
 - Iniciados – 60 minutos, divididos em dois períodos de 30 min cada;
 - Infantis/Benjamins - 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 min cada;
 - Femininos - juniores e juvenis - 60 minutos, divididos em dois períodos de 30 min cada;

2.10 JOGOS NOTURNOS

2.10.1 HORÁRIOS

Conforme previsto no CO nº1 os jogos podem ser disputados nos seguintes horários:

<p style="text-align: center;"><u>SENIORES – SEXTAS, SÁBADOS E DOMINGOS</u> <i>De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021</i></p> <p style="text-align: center;">Das 21h00 às 21h30 = Sextas (Desde que os clubes distem entre si, a menos de 50Km) Das 15h00 às 21h30 = Sábados Das 15h00 às 19h00 = Domingos e Feriados</p> <p>Observações: - <i>Outros dias, em horário a acordar entre os clubes.</i> - <i>Os jogos devem preferencialmente ser realizados aos Domingos.</i> - <i>Na última jornada da prova/fases, os jogos terão de realizar-se obrigatoriamente aos Domingos, pelas 17h00.</i></p>
--

<p style="text-align: center;"><u>JUNIORES – SEXTAS, SÁBADOS E DOMINGOS</u> <i>De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021</i></p> <p style="text-align: center;">Das 21h00 às 21h30 = Sextas (Desde que os clubes distem entre si, a menos de 50Km) Das 15h00 às 21h30 = Sábados Das 15h00 às 18h00 = Domingos e Feriados</p> <p>Observações: - <i>Outros dias em horário acordado entre os clubes.</i> - <i>Na última jornada da prova/fases os jogos terão de realizar-se obrigatoriamente aos Sábados, pelas 21h00.</i></p>

JUVENIS – SEXTAS, SÁBADOS E DOMINGOS

De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021

Das 21h00 às 21h30 = Sextas (Desde que os clubes distem entre si, a menos de 50Km)

Das 9h00 às 12h00 e das 16h00 às 18h00 = Sábados

Das 9h00 às 12h00 e das 15h00 às 18h00 = Domingos e Feriados

Observações: - *Outros dias, em horário a acordar entre os clubes.*
- *Na última jornada da prova/fases os jogos terão de realizar-se obrigatoriamente aos Sábados, pelas 17h00.*

INICIADOS – SEXTAS, SÁBADOS, DOMINGOS E FERIADOS

De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021

Das 21h00 às 21h30 = Sextas (Desde que os clubes distem entre si, a menos de 50Km)

Das 9h00 às 12h00 e das 16h00 às 18h00 = Sábados

Das 9h00 às 12h00 e das 15h00 às 18h00 = Domingos e Feriados

Observações: - *Outros dias, em horário a acordar entre os clubes.*
- *Na última jornada os jogos da prova/fases terão de realizar-se obrigatoriamente aos Sábados, pelas 15h00.*

INFANTIS – SÁBADOS, DOMINGOS E FERIADOS

De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021

Das 9h00 às 12h00 e das 15h00 às 17h00 = Sábados Das

9h00 às 12h00 = Domingos e Feriados

Observações: - *Outros dias em horário a acordar entre os clubes.*
- *Na última jornada os jogos da prova/fases terão de realizar-se obrigatoriamente aos Sábados, pelas 10h00.*

BENJAMINS – SÁBADOS E FERIADOS

De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021

Das 9h00 às 12h00 e das 15h00 às 17h00 = Sábados Das

9h00 às 12h00 = Domingos e Feriados

Observações: - *Outros dias em horário a acordar entre os clubes.*
- *Na última jornada os jogos da prova/fases terão de realizar-se obrigatoriamente aos Sábados, pelas 11h30.*

SENIORES FEMININOS – SEXTAS, SÁBADOS E DOMINGOS

De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021

Das 21h00 às 21h30 = Sextas (Desde que os clubes distem entre si, a menos de 50Km)

Das 15h00 às 21h30 = Sábados

Das 15h00 às 19h00 = Domingos e Feriados

Observações: - *Outros dias, em horário a acordar entre os clubes.*
- *Na última jornada os jogos da prova/fases, terão de realizar-se obrigatoriamente aos Sábados, pelas 21h00.*

JUNIORES E JUVENIS FEMININOS – SEXTAS, SÁBADOS E DOMINGOS

De 3 de Agosto de 2020 a 30 de Junho de 2021

Das 21h00 às 21h30 = Sextas (Desde que os clubes distem entre si, a menos de 50Km)

Das 15h00 às 21h30 = Sábados

Das 15h00 às 18h:30 = Domingos e Feriados

Observações: - *Outros dias, em horários, a acordar entre clubes.*
- *Na última jornada os jogos da prova/fases, terão de realizar-se obrigatoriamente aos Sábados, pelas 19h00.*

2.11 JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS

2.11.1 COMUNICAÇÃO

- Nos jogos que se revistam de carácter particular, amigável ou outro similar, exige-se ao árbitro que obtenha autorização da Associação Futebol de Setúbal.
- Não o fazendo, incorrerá em sanções disciplinares, ao abrigo do respetivo regulamento.

2.11.2 DOCUMENTAÇÃO

- Nestes jogos o árbitro deve receber das equipas envolvidas documentação fidedigna e identificadora das mesmas, como forma de acautelar eventuais ilícitos disciplinares, por parte dos intervenientes.
- A documentação será forçosamente enviada à AFS quando registados incidentes que se configurem de índole disciplinar, sob pena de omissão de factos relevantes.
- A documentação deverá ser enviada à AFS ou à FPF, quando disputado entre equipas de ADR's diferentes ou com equipas estrangeiras, sempre que o jogo não registe incidentes.

3. DECURSO DO JOGO

3.1 LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

3.1.1 LOCALIZAÇÃO DOS AAS

- O AA-terceiro árbitro ficará em zona compreendida entre as duas áreas técnicas e movendo-se entre elas, podendo ultrapassá-las sempre que seja necessário.
- O AA-cronometrista ficará sentado junto a uma mesa, na projeção da linha de meio-campo no exterior da superfície do jogo, a uma distância nunca inferior à regulamentada para as vedações.
- Ao AA-terceiro árbitro caberá zelar para que a zona compreendida entre as duas áreas técnicas e designada como “zona livre do AA-cronometrista”, não seja indevidamente ocupada, no decorrer do jogo, facilitando assim uma eficácia superior àquele.

3.1.2 FUNÇÕES ADICIONAIS DOS AAS

- Nos jogos em que não exista AA-terceiro árbitro, caberá ao AA-cronometrista assumir em acumulação, as funções respetivas.
- O AA-terceiro árbitro está encarregue de facultar, a um elemento oficial de cada equipa e imediatamente antes de cada período de jogo, o documento necessário para os pedidos de pausa técnica.
- O AA-terceiro árbitro está encarregue de questionar o oficial responsável pela solicitação da pausa técnica sobre se ainda pretende fazer uso da mesma, nos casos em que ambas as equipas a hajam solicitado e tenha sido concedida à equipa sua adversária, autorizando-o a recolher o documento próprio no caso de não pretender fazer uso do mesmo.
- Caso tal responsável não recolha o referido documento, o AA-terceiro árbitro agirá de acordo com a lei, concedendo-lha na primeira oportunidade.
- O AA-terceiro árbitro está encarregue de recolher do(s) referido(s) elemento(s) e imediatamente após cada período de jogo, o documento mencionado e não utilizado.
- Cabe ao AA-cronometrista munir-se de acessórios indicadores da 5ª falta acumulada.

3.2 EQUIPA DE ARBITRAGEM – ATRASO OU INCIDENTES DISCIPLINARES

3.2.1 ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- Caso a equipa de arbitragem ou qualquer dos seus elementos chegue atrasada ao jogo e este já se tenha iniciado, deverá abster-se de qualquer participação no mesmo, prosseguindo aquele com a equipa de arbitragem que o iniciou.
- No caso em que o atraso seja por parte do AA-cronometrista, este deverá, após autorizado pelo árbitro, assumir as suas funções, apenas quando não estejam a ser exercidas por árbitro oficial.



3.2.2 INCIDENTE COM ÁRBITRO

- a. Se no decurso de um jogo ou no seu período preliminar, o segundo árbitro ou qualquer dos AAs incorrer em procedimento que compagine grave incidente disciplinar ou claro indício de suspeição, o árbitro dispensará os seus serviços e providenciará a sua substituição.
- b. No caso de o elemento dispensado referido se recusar a abandonar a sua função, o árbitro depois de o sensibilizar acerca do inconveniente resultante de tal recusa, deverá solicitar a cooperação do responsável de segurança.

3.3 SUBSTITUIÇÕES – PARTICULARIDADES

3.3.1 ENQUADRAMENTO

Os procedimentos de substituição são descritos de forma exaustiva na Lei 3 que também refere, com clareza, a forma de agir perante infrações e sanções.

3.3.2 GESTÃO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO

Cabe ao treinador ou seu representante a gestão de substitutos em processo de aquecimento, no que concerne ao seu número, desde que não ultrapassando o número previsto em 3.11.2.

3.3.3 SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE SUBSTITUIÇÃO

- a. Não existe limitação ao número de substitutos em processo de substituição. Contudo, com o intuito de não perturbar o jogo nem os seus agentes, deverão manter-se a uma distância adequada da linha lateral.
- b. Ao substituto de uma equipa que está a jogar de forma sucessiva com guarda-redes adiantado, entrando e saindo diversas vezes para o lugar daquele, permitir-se-á estar permanentemente em processo de substituição.

3.3.4 SUBSTITUIÇÕES NAS PAUSAS TÉCNICAS

Não sendo permitidas substituições no decurso das pausas técnicas, esclarece-se que as mesmas se iniciam com a indicação do árbitro, após sinal sonoro e a sinalética correspondente pelo AA-terceiro árbitro e termina com o sinal sonoro indicativo do final da mesma, um minuto volvido.

3.3.5 DESEMPENHO DE FUNÇÕES POR JOGADOR OU SUBSTITUTO INDICADO COMO GUARDA-REDES

Um jogador ou substituto indicado nos impressos Mod.144 como guarda-redes pode ser chamado a desempenhar essa função ou ainda a substituir qualquer outro colega de equipa, devendo, contudo, manter o seu número indicado nos referidos Mod.144.

3.3.6 SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE POSTO

- a. A substituição e a troca de posto não são, face às leis do jogo, situações com igual configuração.
- b. A substituição do guarda-redes obedece aos mesmos procedimentos dos demais jogadores.
- c. A troca de posto entre o guarda-redes e outro jogador é possível desde que o árbitro de tal seja informado.

- d. A troca só poderá ter lugar com o jogo interrompido, devendo proceder-se às alterações de equipamento, assegurando que não se encontram na superfície de jogo, em qualquer momento, dois jogadores com equipamento de guarda-redes.
- e. A substituição poderá ter lugar com a bola em jogo ou com o jogo interrompido.
- f. Ambos os jogadores deverão manter os números com que foram indicados no Mod.144.

3.3.7 SUBSTITUIÇÃO APÓS ASSISTÊNCIA MÉDICA

Nos casos em que um jogador seja substituído, após receber assistência médica no interior da superfície de jogo e mesmo não se verificando ferida sangrante, a sua reentrada e participação apenas será permitida após a bola entrar em jogo.

3.3.8 REGISTO DOS JOGADORES UTILIZADOS

É responsabilidade do AA-terceiro árbitro registar os jogadores utilizados, anotando para isso os seus números, sabendo sempre quem é jogador, quem é substituto e quem foi ou não utilizado.

3.4 PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS

3.4.1 UTILIZAÇÃO DO PAINEL ELETRÓNICO

- a. O AA-cronometrista está obrigado a exercer a sua função, com a utilização do painel eletrónico.
- b. Caso não exista o referido painel ou o mesmo não se encontre em condições de ser utilizado, a sua função será executada de forma manual.
- c. O auxiliar de mesa (afeto à equipa visitada conforme CO, não se excluindo a possibilidade desta função seja exercida por um elemento da equipa visitante caso exista concordância das equipas envolvidas), se existir, deve exercer a sua função, registo de faltas e golos, com a utilização do painel eletrónico.
- d. Caso não exista, painel eletrónico, aplica-se o descrito na alínea b) deste ponto.

3.4.2 CRONOMETRAGEM MANUAL

- a. Caso a cronometragem se faça de forma manual, é permitido ao delegado de cada equipa posicionar-se junto ao AA-cronometrista, estando dotados da função de comunicar aos seus oficiais o tempo e outras informações relevantes.
- b. Caso tal se verifique, devem fazê-lo de forma responsável, sem o que se tornam passíveis de sanção disciplinar.
- c. No caso de apenas uma das equipas pretender utilizar esta prerrogativa, o árbitro deve aceitá-lo.

3.4.3 REGISTO DAS FALTAS ACUMULADAS E GOLOS

- a. O registo das faltas acumuladas e dos golos, no painel eletrónico é outra das obrigações do AA-cronometrista.
- b. Sempre e quando o painel disponha apenas de uma função numérica de registo de dados, o AA-cronometrista registará os golos, de forma pública e visível.

- c. Procurar-se-á encontrar um sistema adicional que permita, então, a exibição pública das faltas acumuladas.
- d. Os aspetos referidos em a) e b) serão também aplicados no caso do sistema de registo de dados ser manual.
- e. Conforme descrito em 3.4.1 alínea c) e CO da AFS poderá existir um auxiliar de mesa, afeto à equipa visitada, cujas funções se resumem unicamente ao registo de faltas técnicas e golos no painel eletrónico e/ou manual, cujo objetivo primordial é o de ser meramente informativo para quem assiste aos jogos, não se sobrepondo aos registos do árbitro, ou seja não é vinculativo para o próprio jogo. Caso exista divergência, entre o registado no painel eletrónico e/ou manual, prevalece sempre o que se encontra registado pelo árbitro no seu bloco de notas.
- f. O descrito na alínea anterior não invalida que o árbitro não esteja atento aos registos efetuados por este auxiliar de mesa.

3.5 INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - PARTICULARIDADES

3.5.1 PRINCÍPIOS

- a. Perante a necessidade de intervir disciplinarmente sobre elementos oficiais, delegados, médico, enfermeiro/fisioterapeuta/massagista/elemento com Certificação SBV-DAE e/ou treinadores, é obrigatória a exibição de cartões por parte do árbitro.
- b. Da mesma forma, se esta intervenção for sobre jogadores ou substitutos, é obrigatória tal exibição.
- c. Quando um elemento oficial, identificado na alínea “a”, tenha já sido advertido pelo árbitro e volte a praticar qualquer ilícito, o árbitro exibirá imediatamente o cartão vermelho.
- d. Quando um jogador ou substituto, já advertido pelo árbitro, voltar a praticar qualquer ilícito que mereça igual sanção – advertência – o árbitro exibirá o cartão amarelo seguido do vermelho.
- e. Quando um jogador ou substituto já advertido pelo árbitro e antes da exibição do cartão amarelo incorrer numa conduta passível de expulsão, será de imediato expulso.

3.5.2 EXPULSÕES

- a. Sempre que existam expulsões, sejam diretas ou por dupla advertência, deverá o AA-terceiro árbitro promover o registo no boletim do jogo do AA-cronometrista dos minutos e segundos exatos da ocorrência. Por exemplo, numa situação ocorrida quando faltavam 16 segundos para o final do 1º período, registará 19'44”.
- b. Contudo, no relatório do árbitro, tal não será necessário, uma vez que deverá apenas ser averbado o minuto completo. Pelo mesmo exemplo, este registará o minuto 20.
- c. Perante a situação mencionada, deverá também fazer uso do documento de incorporação e disponibilizá-la à equipa do jogador em questão.

3.5.3 REIVINDICAÇÃO DE CARTÃO E EXIBIÇÃO DE SLOGANS

- a. Quando um jogador ou substituto reivindicar, com gestos ostensivos ou com palavras audíveis, a exibição de cartão para um seu adversário, o árbitro deverá adverti-lo de

imediatamente (ou, estando o jogo a decorrer, após aplicação da lei da vantagem, se adequado), por comportamento antidesportivo.

- b. Se essa reivindicação for de forma pouco evidente, deverá o árbitro admoestar na primeira oportunidade, o referido reclamante.
- c. Se um jogador ou substituto levantar a camisola, exibindo slogans ou publicidade não autorizada na pele ou na camisola interior, o árbitro deverá informá-lo de que tal não é autorizado e fazer menção detalhada do facto no relatório do jogo, no capítulo “Outras”, bem como em “Observações do árbitro” nos Mod.144 da respetiva equipa.

3.5.4 EXIBIÇÃO DE CARTÕES A JOGADORES OU SUBSTITUTOS

- a. A advertência ou a expulsão a jogadores ou substitutos é possível no período que medeia entre a entrada das equipas na superfície de jogo e o seu abandono, após a conclusão dos períodos que se tenham de jogar.
- b. A exibição pública do cartão na superfície de jogo apenas terá lugar se o jogo já se tiver iniciado. Se não for esse o caso, o árbitro informa verbalmente o jogador ou substituto e o delegado da equipa da sanção disciplinar aplicada.
- c. A exibição de cartões a jogadores ou substitutos será possível no intervalo dos períodos que se tenham de jogar, mas apenas no interior da superfície de jogo.
- d. De igual modo, esta exibição é possível durante a marcação de pontapés da marca de grande penalidade para encontrar um vencedor.

3.5.5 ADVERTÊNCIA ANTES DA ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO APÓS INTERVALO

- a. Nos casos em que o árbitro tenha que proceder à advertência de um jogador ou substituto por algo acontecido durante um intervalo e longe da vista geral, deverá exhibir-lhe o cartão amarelo no interior da superfície de jogo, imediatamente antes do reinício do jogo.
- b. Caso o jogador ou substituto a advertir não se apresente ou não regresse de imediato, deverá fazer menção da advertência ao delegado e ao capitão de equipa.
- c. Deverá proceder à respetiva advertência na primeira oportunidade ou, caso não regresse, registará no Mod.144 e no seu relatório.
- d. Tratando-se de um jogador que já anteriormente haja sido advertido, logo passível de expulsão, para além de não poder reintegrar o espaço da sua equipa, a equipa reiniciará com menos um jogador, em relação ao final do período antecedente.

3.5.6 PROCEDIMENTO DE ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO

- a. No momento da advertência ou expulsão, o árbitro deverá garantir um adequado nível de serenidade e concentração, que lhe permitam tomar a decisão correta, no tempo certo, perante o elemento exato e de forma conclusiva.
- b. Da sua pronta e controlada intervenção deriva muitas vezes um controlo da ação e uma correta prevenção de retaliação.
- c. No momento da advertência, o árbitro isolará o jogador ou substituto, de modo a ser inequívoco.
- d. No caso do jogador a advertir ou a expulsar se encontrar em posição que não erguida, a exibição do cartão será retardada até que a posição do jogador seja adequada.

- e. No momento da exibição do cartão e até porque o infrator se encontra isolado, o árbitro deverá manter uma distância de conforto e inexpressividade emotiva.
- f. Em qualquer momento da exibição dos cartões o árbitro deverá assegurar-se que o jogador ou substituto tem perfeita consciência da sanção que lhe está a ser aplicada.
- g. Contudo, em situações em que o jogador advertido ou expulso tenha que ser transportado, de maca ou outra forma, para fora da superfície de jogo, a exibição do cartão deverá ser feita, como forma de prevenir todos os elementos da sua equipa, dessa sanção.

3.5.7 RECUSA DE ABANDONO

- a. No caso de expulsão e recusa de abandono por parte de um qualquer integrante do banco de técnicos e substitutos, após haver recebido ordem de expulsão, o árbitro solicitará a cooperação dos restantes integrantes, de forma a fazer respeitar a sua decisão.
- b. Caso se trate de um jogador expulso pelo árbitro que se recusa a abandonar a superfície de jogo e zonas adjacentes, deverá recorrer-se à intervenção e cooperação do capitão de equipa, em primeira instância e se necessário ao delegado ao jogo.
- c. Perante uma eventual frustração das tentativas referidas nas alíneas anteriores, o árbitro suspenderá definitivamente o jogo, não devendo em caso algum recorrer ao responsável de segurança.

3.5.8 EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO

- a. Em caso de expulsão do referido banco, do médico ou enfermeiro / fisioterapeuta / massagista / elemento com Certificação SBV-DAE, as funções de prestar assistência a jogadores ou substitutos, manter-se-ão.
- b. Contudo, após a expulsão, o médico ou enfermeiro / fisioterapeuta / massagista / elemento com Certificação SBV-DAE, tanto poderá permanecer no referido banco como posicionar-se em local considerado adequado ao desempenho da função.
- c. Em caso de expulsão do referido banco de um delegado, as suas funções deverão manter-se apenas no caso em que seja o único.
- d. Perante a expulsão mencionada na alínea anterior e tendo essa equipa outro delegado, assumirá este a função, ficando o delegado expulso isentado do seu exercício.
- e. Contudo, o delegado expulso afastar-se-á da superfície de jogo e zonas adjacentes, sendo-lhe apenas permitido o acesso ao recinto, após o final do jogo.

3.6 INSUBORDINAÇÃO

- a. Se uma equipa, a dado momento de um jogo, num recomeço que lhe compete efetuar, se recusa a retomar o mesmo, o árbitro deverá esclarecer o capitão de equipa de que, a persistir tal conduta, suspenderá definitivamente o jogo por insubordinação.
- b. Excetuam-se os casos em que os recomeços sejam puníveis com a regra dos 4 segundos, de acordo com as Leis do jogo, em cujas situações o árbitro agirá em conformidade.
- c. De eventual ato desta natureza deverá o árbitro fazer detalhado registo no seu relatório.

3.7 OUTROS CONFLITOS GRAVES

3.7.1 CONFLITOS MASSIFICADOS OU GENERALIZADOS

Perante a ocorrência de conflitos massificados ou generalizados, envolvendo intervenientes do jogo, não caberá ao árbitro fazer uso da sua presença física no local da(s) contenda(s).

3.7.2 ATUAÇÃO DO ÁRBITRO

- Não se exige ao árbitro dominar o conflito devendo posicionar-se, em conjunto com os seus colegas, de forma a terem a visão mais alargada possível dos conflitos.
- Não se exige ao árbitro que aja de forma a garantir a prossecução do jogo.
- A ação vital do árbitro será, essencialmente, garantir o respeito pela disciplina e Leis do jogo.
- Todos os envolvidos nos incidentes, que revelaram animosidade ou agressividade, deverão ser alvo de sanção disciplinar.
- Se por algum motivo não lhe for possível reconhecer e identificar os elementos referidos na alínea anterior, suspenderá definitivamente o jogo.
- O árbitro deverá fornecer / reportar todas as informações no respetivo relatório, sem o que incorrerá na omissão de factos relevantes.

3.7.3 SENSIBILIZAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS

- Deverão sensibilizar-se todos os agentes desportivos que a participação em atos que configurem falta de espírito desportivo e de respeito penalizam a modalidade, a entidade organizadora das provas e o país, não podendo existir impunidade perante tal gravidade e insensatez.
- De todos os incidentes e seus intervenientes deverá o árbitro fazer menção circunstanciada e objetiva, no seu relatório do jogo.

3.7.4 AGRESSÃO A ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- Quando um elemento da equipa de arbitragem seja vítima de agressão de um jogador ou substituto, de um técnico ou oficial ou funcionário de um clube e fique incapacitado de manter a sua função no jogo, este deverá ser dado como suspenso definitivamente.
- Sendo a agressão perpetrada por indivíduos não identificados anteriormente, o árbitro em colaboração com o responsável de segurança, deverá envidar todos os esforços para identificar o(s) agressor(es).
- Seja ou não possível tal identificação, deverá o árbitro dirigir-se ao posto policial mais próximo, apresentando a devida participação.
- Deverá dirigir-se ao estabelecimento hospitalar mais próximo ou mais seguro, para ser examinado, solicitando o correspondente comprovante.
- De todos os incidentes, deverá fazer pormenorizado relato no seu relatório, mencionando todos os dados referentes ao responsável de segurança e ao posto policial onde foi, eventualmente, apresentada queixa.
- Deverá ainda ser anexa uma adenda em que se comprovem as lesões sofridas, enviando-a para a entidade organizadora da prova.

- g. Apresentará a participação em tribunal correspondente, sendo que a AFS apoiará na forma julgada conveniente, tal participação.

3.7.5 AGRSSÃO A AGENTE DO SERVIÇO DE SEGURANÇA

- a. Perante a agressão a agente do serviço de segurança que lhe seja transmitida pelo responsável de segurança e no caso de pretender testemunho no relatório do árbitro, deverá este solicitar essa manifestação por escrito.
- b. Nos casos em que a mesma é presenciada por elemento(s) da equipa de arbitragem, o árbitro deverá sempre mencionar tal, no respetivo relatório.

3.8 ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES

3.8.1 ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS

- a. O regulamento de provas oficiais de cada competição define a zona reservada aos Agentes Desportivos, bem como os elementos que podem permanecer na mesma.
- b. Sempre que o árbitro verifique a presença de elementos na zona reservada aos Agentes Desportivos que não estejam autorizados a aí permanecer, deve mencionar o facto no relatório do árbitro.

3.8.2 ACESSO À ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS

Apesar de nada estar regulamentado quanto a esta matéria na AFS, nem em formato de regulamento ou comunicado oficial, sugerimos que os árbitros tomem os procedimentos sugeridos e constantes nas alíneas seguintes:

- a. A partir do momento em que o árbitro chega ao recinto de jogo, apenas poderão estar presentes ou circular na zona reservada aos Agentes Desportivos os elementos indicados na alínea d).
- b. Impende sobre o delegado ao jogo da equipa visitada a responsabilidade de limitar a circulação de pessoas, nos casos em que se disputem outras competições desportivas, nas instalações.
- c. Impende sobre as equipas a responsabilidade de zelar pelo comportamento dos membros da sua comitiva.
- d. Têm acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos os seguintes elementos:
- Delegados da AFS, a Equipa de Arbitragem e o staff da AFS;
 - Elementos inscritos nos impressos Mod.144;
 - Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
 - Ponto Contacto Segurança e Elementos Auxiliares;
 - Agentes da força de segurança;
 - Assistentes de recintos desportivos;
 - Elementos do método SINAPSE (vide ponto 2.2.12);
 - Presidentes dos Clubes participantes;
 - Membros do Conselho de Arbitragem da AFS em exercício de funções;
 - Observador do jogo no exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da AFS;

- Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva / *streaming*;
 - Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito;
 - Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - Técnicos de manutenção do recinto desportivo.
- e. Permite-se ainda a autorização de outros elementos dos Clubes, desde que devidamente inscritos na AFS, que podem aceder à zona reservada aos Agentes Desportivos.

3.8.3 ACESSO A ZONAS ADJACENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO

- a. Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo aceder à superfície de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.
- b. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e as bancadas destinadas aos espectadores:
- Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
 - Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva / *streaming*;
 - Operadores de radiodifusão de âmbito nacional / regional;
 - Ponto Contacto Segurança e Elementos Auxiliares
 - Agentes das forças de segurança pública;
 - Diretor de Segurança;
 - Assistentes de recintos desportivos;
 - Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - Elementos do Método SINAPSE (vide ponto 2.2.12);
 - Técnicos de manutenção do recinto desportivo;
 - Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFS, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
- c. Os funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva têm acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.

3.9 PROTESTO DE JOGO – DURANTE O JOGO

3.9.1 PROTESTO POR CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO

- a. Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa manifeste a intenção de protestar um jogo, por anormalidades relacionadas com as condições do recinto de jogo, no decurso do

mesmo, o referido delegado informará o árbitro desse propósito, na próxima interrupção do jogo.

- b. Nesse caso o árbitro certificar-se-á da existência ou não de tal irregularidade.
- c. A verificar-se a anomalia dever-se-á proceder à tentativa da sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo a que o aspeto em causa se torne conforme às Leis do jogo e/ou regulamentos.
- d. Caso não se consiga solucionar o problema, de acordo com as Leis do jogo, o jogo será suspenso definitivamente e o mesmo será detalhado no relatório do árbitro.
- e. Constatando que a aludida anomalia não se verifica, o árbitro prosseguirá com a concretização do jogo.
- f. Em qualquer dos casos, o árbitro deverá facultar o seu relatório ao delegado, no final do jogo, a fim de que possa assinar no local apropriado.
- g. Deverá também relatar todos os factos no relatório do jogo.

3.9.2 PROTESTO POR DECISÕES DA ARBITRAGEM

- a. Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa pretender protestar um jogo, por situações relacionadas com decisões de arbitragem, tal protesto apenas será considerado pelo órgão competente se o referido delegado manifestar tal desejo, no final do jogo.
- b. O árbitro deverá facultar o seu relatório ao delegado, no final do jogo, a fim de que possa assinar no local apropriado.
- c. Deverá também relatar todos os factos relevantes no relatório do jogo.

3.10 HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS

- a. A ingestão de líquidos ou sólidos, por parte de jogadores ou substitutos, apenas é permitida no exterior da superfície do jogo.
- b. Sempre que um jogador pretenda hidratar-se, esteja a bola em jogo ou não, sem cumprir com o processo de substituição, deverá solicitar autorização ao árbitro, cabendo a este autorizar ou não.
- c. As bebidas ao dispor dos jogadores e substitutos deverão estar em recipientes de plástico ou materiais similares e não podem, sob pretexto algum, ser transportadas ou lançadas para o interior da superfície de jogo.

3.11 SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO

3.11.1 ZONAS DE AQUECIMENTO

As zonas de aquecimento e respetivas condições estão identificadas em 2.2.8.

3.11.2 NÚMERO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO

- a. Será permitido a cada equipa, nas provas oficiais da AFS, manter em processo de aquecimento um número máximo de 5 substitutos.
- b. Caberá ao treinador fazer a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação.

- c. Permitir-se-á ao treinador adjunto ou ao preparador físico, se incluído no Mod.144, permanecer na zona de aquecimento, para orientar os exercícios tidos como convenientes, aos substitutos.
- d. Desde que os substitutos em processo de aquecimento se mantenham na zona referida em 2.2.8 e não interfiram de qualquer forma com o decorrer do jogo, com o trabalho dos árbitros ou interajam com o público, o árbitro não deve interferir de qualquer forma com o processo de aquecimento.

3.12 INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

3.12.1 PROCEDIMENTO

- a. No decurso de um jogo em que o serviço de segurança seja garantido por uma força de segurança (PSP, GNR ou outra com capacidade legal de detenção), o árbitro não permitirá a detenção de um interveniente por um agente de qualquer das referidas forças.
- b. Caso o agente concretize tal desígnio, o árbitro suspenderá definitivamente o jogo.
- c. Deverá também relatar todos os factos no relatório do jogo.

3.13 JOGOS SUSPENSOS

3.13.1 PROCEDIMENTO

- a. Quando o árbitro suspender um jogo, no exercício dos poderes e deveres que lhe são conferidos pelas Leis do jogo, caberá aos capitães e delegados das duas equipas indagar junto do árbitro se o jogo prosseguirá ou não, devendo o árbitro esclarecer a situação de forma clara.
- b. Sendo a interrupção ou suspensão do jogo por motivos de incidentes envolvendo espetadores, o árbitro deverá aguardar que o responsável de segurança lhe garanta as condições de segurança para todos os intervenientes no jogo para decidir sobre o eventual reatamento do mesmo.
- c. Considerar-se-á como tendo abandonado o jogo aquela equipa que, a pretexto da interrupção, o abandone sem assegurar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- d. A suspensão assumirá contornos de definitiva se o jogo não recomeçar até 30 minutos depois da interrupção.
- e. Considerar-se-á como tendo abandonado o jogo, aquela equipa que, a pretexto de expirado o período de tempo referido, o abandone sem assegurar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- f. Após decidida a interrupção definitiva e participada aos delegados e capitães das equipas, o árbitro só poderá reconsiderar e recomeçar o jogo se os jogadores ainda estiverem no recinto de jogo e somente caso se verifique engano na cronometragem.

3.13.2 NOVO JOGO

- a. Quando por questões relacionadas com meteorologia ou outras, um jogo não possa ser iniciado, transferido (conforme mencionado no 2.2.6) ou concluído, este deverá ficar

marcado para o mesmo recinto ou outro, de acordo com o mencionado em 2.2.6 e realizar-se nas 24 horas seguintes.

- b. Ficarão os clubes isentados desta obrigação se, de imediato e após assinarem a documentação necessária, se comprometerem a acordar uma data ou delegar na AFS a marcação do jogo de repetição ou de partes do mesmo.
- c. Caberá sempre ao órgão de justiça desportiva decidir, em última instância, sobre o descrito na alínea b.
- d. De seguida, caberá ao árbitro tão pronto quanto possível, contactar a entidade que o nomeou, relatando o ocorrido e aceitando as indicações.

3.14 INTERVALOS

3.14.1 INTERVALO

- a. De acordo com as Leis do jogo, o intervalo é obrigatório.
- b. Nas provas oficiais da AFS, o intervalo entre os dois períodos do jogo é de 10 minutos, conforme mencionado no ponto 2.9.1 f.
- c. Contudo, perante o acordo de ambas as equipas em reiniciar o jogo sem que esteja cumprido o tempo referido, o árbitro deverá anuir.
- d. Se após o final do 1º período do jogo, uma ou ambas as equipas assinalarem intenção de permanecer na superfície do jogo, o árbitro autorizará, responsabilizando o(s) delegado(s).

3.14.2 PROLONGAMENTO

- a. Nas provas oficiais da AFS em que haja necessidade de jogar-se um prolongamento, o intervalo entre o final do 2º período e o prolongamento não poderá ultrapassar os 5 minutos, conforme mencionado no ponto 2.9.1 i.
- b. O árbitro avisará o delegado e o capitão da(s) equipa(s) que pretendam rumar ao balneário de que não poderão exceder a duração prevista no mesmo ponto, com o necessário sorteio já incluído.
- c. Nas provas oficiais da AFS não se observará intervalo entre os períodos do prolongamento, conforme mencionado no ponto 2.9.1 j.

3.15 PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

Sempre que o árbitro se depare com a participação de jogadores com necessidades especiais, deverá fazer menção no seu relatório e, caso tal lhe aporte obstáculos de qualquer ordem, deverá ser metucioso nesse relato.

3.16 PONTAPÉS DA MARCA DE PENALTI

3.16.1 PROCEDIMENTOS

- a. As Leis do jogo incluem um capítulo em que se esclarecem, de forma exaustiva, todos os procedimentos a observar, bem como a forma de agir perante infrações e sanções.



- b. Em situações em que se verifique este processo e cujo jogo esteja a ser transmitido em direto, via TV ou *Streaming*, recomenda-se que o árbitro seja proactivo e o processo dinâmico.

3.16.2 SORTEIO

- a. Perante a necessidade de se proceder a este método de desempate, o árbitro procederá a sorteio para verificar a que equipa cabe executar o primeiro pontapé.
- b. A escolha entre efetuar ou defender o primeiro pontapé é da responsabilidade de quem vencer o sorteio.
- c. Em jogos disputados em recinto neutro, caberá ao árbitro determinar qual a face da moeda a que corresponde cada equipa.
- d. Em jogos disputados em recinto de uma das equipas, caberá ao capitão visitante escolher qual a face da moeda que corresponde à sua equipa.

3.16.3 BALIZA

- a. Cabe ao árbitro decidir em qual das balizas se desenrolará todo o processo.
- b. A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições da superfície de jogo, segurança, posicionamento das câmaras TV / *Streaming*, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés.

4. CONCLUSÃO DO JOGO

4.1 DOCUMENTAÇÃO

4.1.1 PROCEDIMENTO A ADOTAR

- a. O árbitro deverá, após terminar o jogo, fazer de forma coletiva a verificação de todos os dados a registar, tais como:
 - Os substitutos não participantes
 - O resultado do jogo
 - As advertências
 - As expulsões, concretizadas ou consideradas
 - Ações disciplinares sobre oficiais/técnicos
 - Outras situações, como observações do árbitro
- b. Legitimará, com a sua assinatura ou rúbrica, as informações prestadas no Mod.144.

4.1.2 IMPRESSO MODELO 144

- a. Solicitará ao delegado ao jogo de cada equipa ou ao seu representante a confirmação, também mediante assinatura ou rúbrica, da aceitação do mencionado no Mod.144.
- b. Após a recolha de tal assinatura, devolver-lhe-á a documentação que lhe respeita, ou seja, o duplicado do Mod.144 e os cartões-licença ou o documento que os substituiu.
- c. No caso de não existir aceitação do conteúdo inserido nos Mod.144 e, como tal, perante a recusa em assinar o documento que lhe corresponde, o árbitro procederá à retenção dos cartões dos elementos expulsos, caso tal se tenha verificado.
- d. Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha de jogo, no campo destinado às observações.

4.1.3 RELATÓRIO DO JOGO

- a. O árbitro está obrigado ao cumprimento do seu dever de elaborar o relatório do jogo, à posteriori, onde deverão constar todos os dados suscetíveis de análise e reflexão, por parte dos diversos órgãos relacionados com a entidade organizadora.
- b. Não o fazendo, incorre na prática de incumprimento de normas regulamentares.
- c. O relatório deve ser elaborado na plataforma disponível para o efeito, SCORE, sendo anexado todos os documentos apresentados pelas equipas intervenientes.

4.2 SAÍDA DAS INSTALAÇÕES

4.2.1 PROCEDIMENTO

- a. Aquando da saída das instalações deverá verificar, em consonância com o responsável de segurança, a salvaguarda das condições adequadas para a sua saída.

- b. Após esta verificação, deverá devolver o documento que serviu de identificação ao responsável de segurança, se aplicável.

4.2.2 DANOS NA VIATURA

- a. Em caso de danos na viatura, o árbitro deve dar conhecimento ao responsável de segurança, procedendo à vistoria conjunta da viatura, se possível.
- b. Em qualquer caso o árbitro deverá dirigir-se ao posto policial mais próximo e apresentar a respetiva participação.
- c. Deverá elaborar relatório complementar a enviar à AFS relatando detalhadamente todos os factos de que tenha conhecimento.
- d. Posteriormente deverá enviar à AFS um orçamento para a reparação da viatura, examinando com a entidade competente os danos sofridos.

4.3 ENVIO DA DOCUMENTAÇÃO

4.3.1 PROCEDIMENTO

- a. O árbitro deverá guardar a documentação do jogo, sendo seu fiel depositário no período de uma época desportiva.
- b. Desta documentação deverá fazer chegar cópia, se tal lhe for requisitado por órgão competente, devendo dar conhecimento de tal ao Conselho de Arbitragem.
- c. Deverá preencher o relatório no SCORE, no prazo de 72 horas, anexando toda a documentação devida.
- d. Em caso de dificuldade e/ou impossibilidade de preenchimento do relatório no SCORE deverá, de imediato, enviar email para ccs@fpf.pt e para disciplina@afsetubal.pt relatando o problema e, posteriormente, seguir as indicações que lhe venham a ser dadas para a sua resolução.
- e. Deverá enviar o resultado do jogo para a AFS através de SMS, no prazo máximo de 15 minutos após o final do jogo, salvo motivo de força maior devidamente justificado



Normas e Instruções

Futsal

Época 2020/21

ANEXOS - MODELOS

Associação de Futebol de Setúbal
FICHA DE CONSTITUIÇÃO NUMÉRICA

JOGO - _____

CINCO INICIAL **SUBSTITUTOS**

EQUIPA _____

201.____ O RESPONSÁVEL: _____

NOTA: Este documento deverá ser devolvido à equipa de arbitragem, após preenchido, até 10' (dez minutos) antes da hora marcada para o início do jogo.

Associação de Futebol de Setúbal
FICHA DE CONSTITUIÇÃO NUMÉRICA

JOGO - _____

CINCO INICIAL **SUBSTITUTOS**

EQUIPA _____

201.____ O RESPONSÁVEL: _____

NOTA: Este documento deverá ser devolvido à equipa de arbitragem, após preenchido, até 10' (dez minutos) antes da hora marcada para o início do jogo.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL Jogo: _____

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro
	Jogadores	GR	Jogadores	GR	
					
					
					SINAPSE
					

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL Jogo: _____

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro
	Jogadores	GR	Jogadores	GR	
					
					
					SINAPSE
					

Associação de Futebol de Setúbal
DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA _____

JOGADOR EXPULSO		INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO
Nº	TEMPO	TEMPO

À ATENÇÃO DOS RESPONSÁVEIS: Mesmo que expirado o tempo de penalização, o substituto terá que receber um sinal CLARO do AA (terceiro árbitro ou cronometrista), para poder entrar, tornando-se então jogador.

Associação de Futebol de Setúbal
DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA _____

JOGADOR EXPULSO		INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO
Nº	TEMPO	TEMPO

À ATENÇÃO DOS RESPONSÁVEIS: Mesmo que expirado o tempo de penalização, o substituto terá que receber um sinal CLARO do AA (terceiro árbitro ou cronometrista), para poder entrar, tornando-se então jogador.

Tempo	Ação	Observações
-1h15m	♦ Chegada às Instalações onde decorrerá o jogo	♦ De forma serena e sóbria
-1h10m	♦ Fornecimento/exposição dos dados da equipa de arbitragem	♦ Afixar documento apropriado
-1h05m	♦ Verificação da superfície de jogo e zonas envolventes, de acordo com as Leis do Jogo e Regulamentos, incluindo o painel de cronometragem	♦ Recordar que qualquer árbitro poderá ter que cumprir a função AA-Cronometrista
-55m	♦ Inspeção preliminar dos equipamentos, iniciada com a equipa visitante, junto aos balneários das equipas a. 3 Peças dos equipamentos principais b. Equipamento dos guarda-redes (não sendo obrigatório - meias iguais à sua equipa, se atuar de calções) c. Coletes d. Cor usada pelos oficiais das equipas	♦ Verificar a cor REAL ♦ Sensibilizar para uniformização da cor de todos os g. redes ♦ Coletes diferentes de todos os agentes ♦ Sensibilizar para necessidade de uso, por quem dá instruções, de cor diferente
-50m	♦ Convocatória de Delegados ao jogo e Responsável de segurança, para reunião preambular a realizar a 45 minutos do pontapé de saída	♦ Solicitar as presenças, sem persistir ♦ Face a recusa, relata-se em ORGANIZAÇÃO
-48m	♦ Decisão quanto ao equipamento a usar, em observância das cores das equipas ♦ Troca de roupa e verificação dos materiais a empregar	♦ Todos os elementos da equipa de arbitragem devem munir-se de material
-45m	♦ Reunião preparatória, orientada pelo Árbitro e sua equipa, com referência a: a. Entrega e verificação dos Mod. 144 e outros b. Verificação da contagem regressiva e sua observação c. Fair-play, respeito como conduta básica e funções dos agentes envolvidos d. Localização (quando aplicável) dos elementos que efetuam a limpeza do recinto de jogo e dos apanha bolas e. Definição do ponto de encontro, no final do jogo	♦ Elevação, Serenidade, Assertividade, Liderança e Objetividade ♦ Discurso simples e claro ♦ Equidistância ♦ Clareza de funções e seu exercício, incluindo a presença, no final do jogo
-30m	♦ Saída para aquecimento dos árbitros de campo ♦ Verificação da Documentação, pelo AA-Cronometrista	♦ Cronometragem regressiva, até 10' do Pontapé de saída
-12m	♦ Final do aquecimento e regresso aos balneários ♦ Confirmação, pelo AA-Cronometrista, da legalidade de Documentação	♦ Higiene ♦ Lista de procedimento
-7m	♦ Verificação final dos equipamentos pelos Árbitros e das balizas pelo AA-Cronometrista a. Equipamentos uniformes b. Joias c. Braçadeiras d. Caneleiras e. Identificação de jogadores, substitutos e técnicos	♦ Verificação e recomendações, serenas, claras e objetivas ♦ Relacionamento respeitoso ♦ Processos simples ♦ Identificações cuidadosas
-3m	♦ Entrada na Superfície de jogo	♦ Firmeza e compromisso
-1m	♦ Sorteio	♦ Entre 5 e 7m da linha lateral
0m	♦ Pontapé de saída	♦ BOM TRABALHO!



NORMAS - CONDIÇÕES DE SEGURANÇA NOS JOGOS



CONDIÇÕES DE SEGURANÇA NOS JOGOS

PCS – PONTO DE CONTACTO COM A SEGURANÇA

Chamamos a atenção que quanto à utilização de **PCS – PONTO DE CONTACTO COM A SEGURANÇA**, os clubes, que, nas provas onde é permitida a sua utilização (**jogos de Risco Reduzido**), o pretendam utilizar, **deverão obrigatoriamente, com a maior antecedência possível, registar nos serviços da AFS**, de acordo com o regulamentado, **os PCS's e respectivos auxiliares para obtenção da correspondente CREDENCIAÇÃO (condições de segurança nos jogos – número 8 – acreditação)**.

Sem esta credenciação reconhecida pela AFS, não é permitida a utilização de PCS nos jogos das nossas competições.

Os clubes que nos seus jogos optem pelo PCS, no mínimo deverão ter, além do PCS, 1 (um) Auxiliar de PCS por jogo, regularmente credenciados.

Um PCS ou auxiliar de PCS **fica inibido de exercer as suas funções**, em jogos de quaisquer escalões etários, enquanto estiverem suspensos, na qualidade de agentes desportivos, pela Associação de Futebol de Setúbal e/ou Federação Portuguesa de Futebol.

As normas a dar cumprimento pelos clubes visitados relativamente ao policiamento/segurança nos jogos das competições Distritais de Seniores de Futsal Masculino, são as seguintes:

1. Salvo indicação em contrário, todos os jogos distritais dos escalões de formação de Futebol 11 / 9 e 7, e de todos os escalões de Seniores a Benjamins (masculinos e femininos) de Futsal, são de **RISCO REDUZIDO**.
2. Para a realização dos jogos com o Grau de Risco Reduzido têm os clubes de utilizar como recurso o PONTO DE CONTACTO COM A SEGURANÇA (PCS), mas para o efeito têm de estar registados, de acordo com o regulamentado, na AFS com um, ou mais, agentes desportivos (PCS) e respectivos auxiliares (conforme documentos em anexo), podendo no entanto os clubes optarem pela requisição, para estes jogos, de **PSP/GNR** ou **Assistentes de Recinto Desportivo (ARD)**.
3. O **PONTO DE CONTACTO COM A SEGURANÇA (PCS)** é o agente desportivo indicado pelo clube, com vista a garantir que o jogo se inicia e decorra dentro das normais condições de segurança e deve ser coadjuvado no exercício das suas funções, competindo ao clube visitado, ou como tal considerado, a determinação do número efectivo de auxiliares para coadjuvar o **PONTO DE CONTACTO COM A SEGURANÇA (PCS)**, **sendo que no mínimo deverá ter um (1) Auxiliar de PCS por jogo**.
4. O **PCS** tem de apresentar ao árbitro cópia do seu documento de identificação, dos seus auxiliares, cópia da credencial e do Boletim de Segurança;
5. Nos jogos em que sejam utilizados o **PONTO DE CONTACTO COM A SEGURANÇA (PCS)**, **é obrigatório** dar conhecimento às forças de segurança pública da área da realização do (s) jogo (s);



Directivas da Associação de Futebol de Setúbal

Número 1

Âmbito de aplicação

As presentes directivas são aplicáveis nas provas distritais, organizadas sob e égide da Associação de Futebol de Setúbal.

Número 2

Objecto

As presentes directivas estabelecem os procedimentos de segurança a adoptar nos recintos desportivos, de forma a garantir a integridade física dos árbitros e restantes intervenientes nos espectáculos desportivos, bem como a regularidade e a normalidade das diversas competições distritais.

Número 3

Condições de Segurança

A responsabilidade pela manutenção da ordem e da segurança no interior dos recintos desportivos é do clube visitado ou como tal considerado.

Número 4

Responsabilidade dos clubes

1. Compete aos clubes visitados ou como tal considerados:
 - a. Assegurar a presença de um Ponto de Contacto com a Segurança (PCS), salvo nos jogos em que seja obrigatória a requisição de policiamento ou utilização de Assistentes de Recinto Desportivo (ARD) contratados a empresas de segurança privada, nos termos da legislação aplicável.
 - b. Comunicar às forças policiais os dias e horas dos seus jogos, de forma a possibilitar rondas policiais ao local do jogo, nos casos em que não há lugar a policiamento;
 - c. Manter disponíveis os contactos telefónicos das forças policiais mais próximas;
 - d. Assegurar a existência de um local seguro para estacionamento da viatura da equipa de arbitragem dentro ou nas imediações do recinto;
 - e. Requisitar a força policial ou contratar assistentes de recinto desportivo (ARD) sempre que seja regularmente exigido;
 - f. Suportar os custos da segurança a que houver lugar.
2. Os clubes devem nomear um Curador de Equipa que tem por missão promover a ética desportiva e a segurança nos jogos e assegurar a sensibilização dos familiares e dos adeptos em relação à importância da manutenção da ordem e da segurança nos jogos e das repercussões desportivas e financeiras que os actos de violência podem originar.

Número 5

Ponto de contacto com a segurança (PCS)

1. O Ponto de contacto com a segurança (PCS) é o agente desportivo indicado pelo clube com vista a garantir que o jogo se inicia e decorre dentro das normais condições de segurança e que deve ser coadjuvado no exercício das suas funções.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL



2. Compete ao Clube visitado, ou como tal considerado, a determinação do número efectivo de auxiliares para coadjuvar o Ponto de contacto com a segurança (PCS), **sendo que no mínimo deverá ter um (1) Auxiliar de PCS por jogo.**
3. O ponto de contacto com a segurança (PCS) tem os seguintes deveres:
 - a. Identificar-se perante o árbitro da partida, através do seu documento de identificação;
 - b. Indicar ao árbitro um local seguro para estacionamento da sua viatura;
 - c. Apresentar-se perante a equipa de arbitragem, uma hora antes do início do jogo, comprovando a sua qualidade e identificando os elementos da sua equipa;
 - d. Entregar ao árbitro da partida uma cópia da credencial e do boletim de segurança devidamente preenchido e assinado.
 - e. Solicitar, por sua iniciativa ou a pedido da equipa de arbitragem, apoio policial ao posto ou esquadra mais próxima sempre que constate a existência de alterações à ordem e disciplina e a sua incapacidade para assegurar as condições de segurança;
 - f. Garantir a segurança da equipa adversária e da equipa de arbitragem;
 - g. Chamar a força policial sempre que existam desacatos no recinto desportivo;
 - h. Usar o colete identificativo durante todo o tempo regulamentar de jogo e enquanto a equipa de arbitragem não abandonar o recinto;
 - i. Situar-se em local visível, entre a entrada no terreno de jogo e a zona de acesso aos balneários;
 - j. Manter-se no recinto desportivo enquanto ai permanecer a equipa de arbitragem;
 - k. Assegurar todo o apoio à equipa de arbitragem cumprindo as suas instruções.

Número 6

Auxiliares do ponto de contacto com a segurança

Os auxiliares do Ponto de contacto com a segurança têm os seguintes deveres:

1. Identificar-se perante o árbitro da partida, através do seu documento de identificação;
2. Usar o colete identificativo durante todo o tempo regulamentar de jogo e enquanto a equipa de arbitragem não abandonar o recinto;
3. Situar-se em local visível à equipa de arbitragem;
4. Acompanhar a equipa de arbitragem aos balneários no intervalo e final do jogo;
5. Cumprir as instruções do Ponto de contacto com a segurança garantindo a segurança das equipas contendoras e de arbitragem.

Número 7

Condições de Exercício

1. O Ponto de contacto com a segurança (PCS) e demais elementos da equipa de segurança devem ser maiores de idade, possuir o perfil adequada à função e possuir acreditação da Associação.
2. O Ponto de contacto com a segurança (PCS) não pode acumular funções no mesmo jogo.
3. O Ponto de contacto com a segurança (PCS) e demais elementos da equipa de segurança ficam inibidos de exercer as suas funções, em jogos de quaisquer escalões etários, enquanto estiverem suspensos, na qualidade de Agentes Desportivos, pela AFS e/ou FPF.





ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL



Número 8

Acreditação

1. A acreditação pela Associação é feita mediante:
 - a. Apresentação de um termo de responsabilidade do Clube, com a identificação dos agentes que podem integrar cada equipa de segurança;
 - b. Adesão ao seguro desportivo de grupo, salvo quando já inscritos na Associação respectiva;
2. A credencial emitida pela Associação de acordo com o modelo em anexo é válida por uma época desportiva.
3. Em cada jogo é entregue ao árbitro, pelo Ponto de contacto com a segurança (PCS), uma cópia da credencial para certificação.

Número 9

Certificação

O Ponto de contacto com a segurança (PCS) e os respectivos auxiliares identificam-se perante o árbitro, que certifica a conformidade da identificação com a credencial apresentada.

Número 10

Boletim de Segurança

1. O verso da cópia da credencial constitui o boletim de segurança do jogo.
2. O preenchimento do boletim de segurança, deverá ser efectuado pelo árbitro e pelo PCS nos campos destinados para o efeito, sendo o mesmo de carácter obrigatório.
3. O boletim de segurança é assinado pelos delegados ao jogo, pelo árbitro e pelo Ponto de contacto com a segurança (PCS).
4. O preenchimento do boletim de segurança não é exigido quanto exista policiamento.
5. O boletim de segurança é remetido à AFS juntamente com o relatório do jogo.

Número 11

Gabinete de Segurança da AFS

O Gabinete de Segurança da AFS recebe os boletins de segurança e procede ao tratamento das informações recolhidas.

Número 12

Vigência

As presentes directivas entram em vigor no dia imediatamente seguinte ao da respectiva publicação em Comunicado Oficial.





ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE SETÚBAL



PROCEDIMENTOS A ADOTAR

COMPETIÇÕES DE FUTSAL

ARBITRAGEM

Aprovado na reunião do Conselho de Arbitragem de 7 outubro 2020

No seguimento da publicação, a 16 setembro, do “*Regulamento Covid-19 para a retoma da prática competitiva nas competições da Associação de Futebol de Setúbal*”, (<http://www.afsetubal.pt/Associa%C3%A7%C3%A3o/Documenta%C3%A7%C3%A3o/Comunicados>), o Conselho de Arbitragem promove os Procedimentos a adotar pelas Equipas de Arbitragem de Futsal, neste início de época 2020/21, num documento aberto, sujeito a alterações sempre que a evolução da pandemia o justifique.

O Conselho de Arbitragem

Procedimentos a adotar pelas Equipas de Arbitragem

“Previamente ao jogo”

1. Na deslocação, em viatura privada ou pública, da equipa de arbitragem, para o local do jogo e regresso às suas residências, os agentes de arbitragem devem fazer uso de máscara conforme orientações da DGS;
2. Na entrada e circulação no interior das instalações desportivas o uso de máscara é obrigatório;
3. O uso de desinfetante para as mãos é recomendado após contato com objetos não pessoais;
4. A entrega dos modelos 144, cartões - licenças desportivas e restante documentação, apresentação dos equipamentos desportivos referentes aos agentes envolvidos no jogo, por parte de ambos os delegados das equipas, deverá ocorrer, nas imediações da mesa do Árbitro Assistente – Cronometrista, até 45 minutos antes da hora prevista para o início do jogo.
5. A reunião prévia, com ambos os delegados ao jogo, deverá ocorrer no momento e local descritos no ponto anterior.
6. Os delegados de ambas as equipas devem utilizar as suas canetas para efetuar as anotações necessárias nos modelos.
7. O processo de identificação e vistoria dos equipamentos é efetuado, a todos os agentes desportivos, junto aos respetivos bancos dos técnicos e substitutos. No momento da identificação é obrigatório o uso de máscara por todos os agentes, sendo apenas permitido que seja retirada no momento da identificação pessoal de forma a confrontar com o cartão licença desportiva.
8. A documentação inerente ao jogo deverá ficar na posse do Árbitro Assistente – Cronometrista.
9. Está dispensada a entrada ordenada das equipas bem como a apresentação / saudação ao público enquanto os jogos se realizarem à porta

fechada. Os cumprimentos físicos estão igualmente dispensados antes do jogo, devendo-se privilegiar os verbais e/ou gestuais;

10. Dispensar a receção do documento de 5 inicial, privilegiando a formalização verbal da informação por parte dos delegados de ambas as equipas;
11. Na cerimónia de "minuto de silêncio", recomenda-se a salvaguarda de distância física entre os agentes desportivos;
12. O Árbitro Assistente – Cronometrista deve desinfetar a consola de apoio ao marcador eletrónico, antes e após o jogo, com toalhetas desinfetantes.

“Decurso do Jogo”

1. O uso de máscara é obrigatório para todos os agentes desportivos que se encontram no banco dos técnicos e substitutos sendo facultativo o seu uso durante o jogo por parte do Treinador.
2. Durante os exercícios de aquecimento os substitutos, sempre que possível, deverão fazê-lo atrás do seu banco dos técnicos e substitutos, sendo facultativo o uso de máscara. Não havendo essa possibilidade, face ao espaço inexistente, dos exercícios serem efetuados nesse local, poderão fazê-lo ao longo da linha lateral sendo aconselhado o uso de máscara.
3. O uso de máscara é obrigatório na equipa de arbitragem para os Árbitros Assistentes – Cronometrista, sendo facultativo nos árbitros ainda que desaconselhado;
4. Caso o árbitro opte pelo uso de máscara, no decorrer do jogo, permite-se neste caso a utilização do apito eletrónico;
5. Os árbitros devem evitar todo o contacto físico e manter a distância dos agentes desportivos, quando possível, durante o jogo, tomando em especial atenção na exibição de cartões e nos diálogos a manter;
6. Dispensar a entrega / receção dos cartões de pausa técnica e tempos de expulsão, privilegiando a formalização verbal dos pedidos ou informações;

7. Dispensar a entrega do colete ao jogador substituído por parte do substituto de forma a regularizar o processo de substituição. Neste sentido, consideram-se as substituições consumadas quando o substituto entra na superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa.
8. Ao intervalo do jogo, deve-se garantir que no regresso aos balneários e posteriormente à superfície de jogo, as equipas intervenientes o façam separadamente.
9. No final do jogo, estão dispensados os habituais cumprimentos físicos entre agentes desportivos, devendo-se privilegiar os verbais e/ou gestuais;

“Conclusão do jogo”

1. Entrega da documentação aos delegados de ambas as equipas junto à mesa do Arbitro Assistente – Cronometrista ou, caso não existam condições, à porta do balneário da equipa de arbitragem.
2. Deve-se privilegiar que os Delegados usem as suas canetas no momento da assinatura dos documentos oficiais.
3. Deverá ser garantida que na saída para o exterior das instalações, os agentes desportivos envolvidos no jogo, não se reúnam nesse espaço, devendo para o efeito estar desimpedida a passagem de todos os intervenientes.



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL

Manual Utilizador eArbitro - Futsal

Versão 1.1



ÍNDICE ...

1	Visão geral	3
1.1	Descrição	3
1.2	Âmbito	4
1.3	Imagem principal da Aplicação	4
2	Funcionalidades - eArbitro	5
2.1.1	Desenho aplicacional	5
2.1.2	Web	5
2.1.2.1	Autenticação	5
2.1.2.2	Os meus jogos	6
2.1.2.3	Detalhe fichas de jogo	7
2.1.2.4	Validação	16
2.1.2.5	Envio PDF	16
2.1.2.6	Histórico	17
2.1.2.7	Validação	19
2.1.2.8	Funcionalidades importantes	19



1 Visão geral

1.1 Descrição

Este documento detalha a aplicação eArbitro da FPF.

A aplicação tem como objetivo suportar a atividade dos árbitros no envio dos relatórios de jogo (eArbitro) e ser o ponto central da recolha e disponibilização da informação de resultados.

Relativamente ao Earbitro, o Conselho de Arbitragem da FPF gere a atividade relacionada com a arbitragem das várias competições nacionais de futebol. Neste âmbito, a aplicação tem como objetivo disponibilizar funcionalidades que agilizem e facilitem o processo de preenchimento e envio das fichas de jogo das várias competições. Isto permitirá:

- Que o processo de preenchimento e envio seja efetuado de forma simples, segura e mais célere durante os jogos;
- Que de forma automática, normalizada e de acordo com regras de negócio definidas, a FPF recolha e centralize os dados dos vários jogos e competições;
- Possibilitar a criação de um novo canal de interação entre os árbitros e a FPF, mantendo as mesmas regras e processos funcionais e existentes.



1.2 Âmbito

Faz parte do âmbito deste documento descrever funcionalmente todas as áreas e funcionalidades que fazem parte do sistema eArbitro.

1.3 Imagem principal da Aplicação



Fig. 1 – Ecrã principal da aplicação eArbitro



2 Funcionalidades - eArbitro

2.1.1 Desenho aplicacional

A aplicação permite que os utilizadores submetam fichas de jogo através de um site que existe na rede da FPF mas que terá acesso através da internet a utilizadores autenticados.

As aplicações estão integradas com a base de dados da intranet da FPF, recebendo e submetendo dados de e para o sistema central.

2.1.2 Web

A área web permite a inserção e consulta de fichas de jogo num site internet.

Tem como objetivo principal a disponibilização de um interface web para realizar todas as operações de inserção e consulta de relatórios por todos os intervenientes.

2.1.2.1 Autenticação

Todos os acessos à aplicação terão que ser autenticados.

Existem os seguintes tipos de utilizadores:

- Contribuinte
- Leitor.

Os contribuintes podem realizar todas as operações no site, inserindo, editando e consultando a informação.

Leitores podem consultar a informação sem realizar qualquer operação.

Apenas utilizadores autenticados podem executar a aplicação.

Estes utilizadores serão obrigatoriamente árbitros que foram nomeados para um jogo.

As permissões e dados de acesso dos árbitros são geridos numa área de “Administração e configuração”.

A página de autenticação tem os campos:

- Utilizador;
- Password.

Com os botões:

- Login.



Está também disponível uma opção de recuperação de password (“Precisa de ajuda?”). Neste caso, o utilizador recebe no seu endereço de email os detalhes para criar uma nova password.

A inserção de um login mantém a sessão ativa até que o utilizador:

- Termine sessão;
- Desligue o dispositivo.

Está disponível um botão de fechar a sessão “Logout” que termina a sessão e obrigará a um novo login.

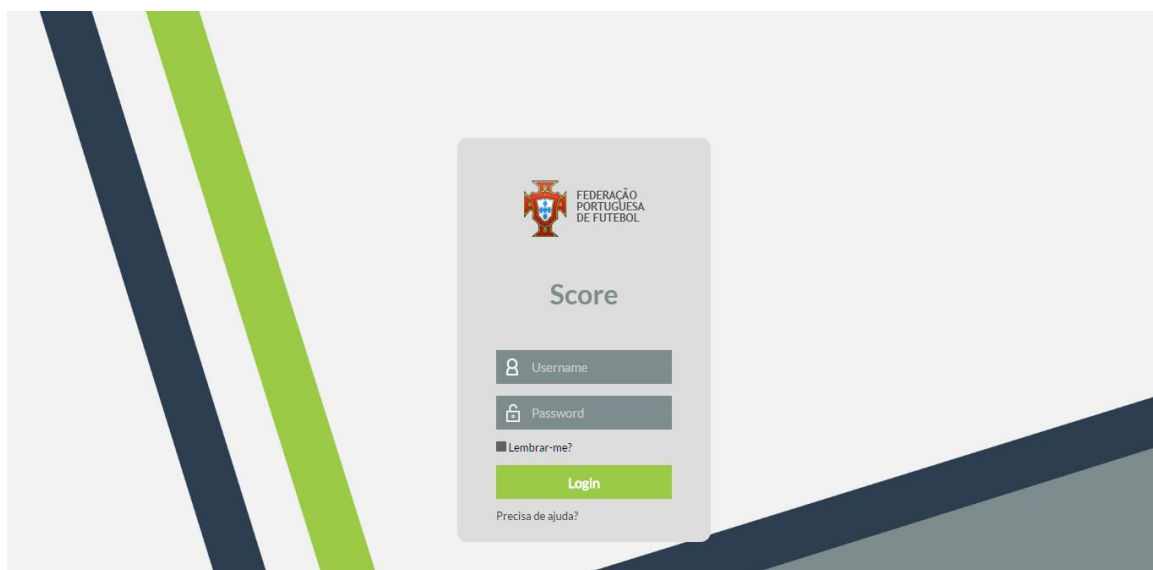


Fig. 2 – Ecrã de inserção de Autenticação (utilizador e password)

2.1.2.2 Os meus jogos

A listagem “os meus jogos” será o local onde o utilizador autenticado pode consultar todos os jogos em que está nomeado como membro da equipa de arbitragem ou como contribuidor com permissões para inserir resultados ou os relatórios completos. Em destaque, aparece o próximo jogo do utilizador.

É a homepage da aplicação.

Tem os componentes:

- Envios pendentes;
- Relatórios enviados.

“Envios pendentes” lista a informação de jogos que já se realizaram mas que o árbitro ainda não enviou os dados da ficha de jogo.

Lista a informação de:

- Competição;
- Jornada
- Jogo: Equipa 1 – Equipa 2;



- Data e hora;

A lista está ordenada por data e hora crescente.

Clique em qualquer linha navega para o detalhe do jogo respetivo e onde o utilizador poderá começar a introduzir o resto da informação da ficha de jogo.

“Relatórios enviados” mostra os relatórios em que o árbitro enviou resultado ou ficha de jogo completa.

Lista a informação de:

- Competição;
- Jornada
- Jogo: Equipa 1 – Equipa 2;
- Resultado;
- Data e hora;
- Estado.

Clique em qualquer coluna de uma linha direciona o utilizador para o detalhe do jogo selecionado em modo de visualização.

A lista está ordenada por data e hora decrescente.

The screenshot displays a web interface for managing matches. It is divided into three main sections:

- Próximo jogo:** Shows a match between Equipa A and Equipa B in the 'Liga teste' competition, scheduled for 20-08-2016 at 20:30 at ESTADIO.
- Envios pendentes:** A table listing pending match reports.
- Relatórios enviados:** A table listing completed match reports.

Competição	Jornada	Jogo	Data e hora ▲
LIGA TESTE	2	Equipa A - Equipa B	20-08-2016 20:30
LIGA TESTE 2	4	Equipa C - Equipa D	24-08-2016 17:00

Navigation: Primeira Anterior Página 1 de 1 Próxima Última

Competição	Jornada	Jogo	Resultado	Data e hora ▲	Estado
LIGA TESTE 3	1	Equipa A - Equipa C	1 - 0	06-08-2016 17:00	Relatório de jogo

Navigation: Primeira Anterior Página 1 de 1 Próxima Última

Fig. 3 – Detalhe da opção de menu “Os meus jogos”

2.1.2.3 Detalhe fichas de jogo

O detalhe de uma ficha de jogo permite inserir, consultar, gravar e submeter os dados de uma ficha de jogo pelo árbitro ou pelo administrador do sistema.

A gravação de uma ficha de jogo grava-a temporariamente para que o preenchimento do relatório possa ser completado numa outra sessão de utilização.

Após 24h as sessões expiram e os dados temporários serão eliminados.

Cancelar uma edição que tenha dados gravados sem submissão, elimina a versão temporária.



As fichas de jogo são utilizadas em duas situações:

- Em modo de visualização: mostrando os dados já inseridos;
- Em modo de atualização: para inserção ou atualização dos dados de uma ficha de jogo.

Em modo de visualização a informação é consultada numa única página com a informação da ficha de jogo.

Se a ficha de jogo apenas tiver resultado, apenas é mostrado o cabeçalho da ficha de jogo.

Se já tiver sido inserida a ficha de jogo completa, são mostrados todos os componentes.

A página tem os componentes:

- Cabeçalho
 - Nome da competição
 - Logótipo da competição
 - Visitado - Visitante
 - Data
 - Hora
 - Local
 - Resultado
- Clube visitado
 - Jogadores
 - Titulares
 - Suplentes
 - Dirigentes
 - 1º Delegado
 - 2º Delegado
 - Médico
 - Massagista, Enfermeiro ou Fisioterapeuta
 - Treinador
 - Treinador adjunto ou Preparador físico
 - Delegado controlo antidoping
 - Substituições
 - Sai: jogador que é substituído
 - Entra: jogador que substitui
 - Minuto
 - Advertências e expulsões
 - Jogador ou dirigente
 - Minuto
 - Artigo disciplinar número
 - Artigo disciplinar descrição
 - Golos
 - Jogador
 - Minuto
- Clube visitante
 - Jogadores
 - Titulares



- Suplentes
- Dirigentes
 - 1º Delegado
 - 2º Delegado
 - Médico
 - Massagista, Enfermeiro ou Fisioterapeuta
 - Treinador
 - Treinador adjunto ou Preparador físico
 - Delegado controlo antidoping
- Substituições
 - Sai: jogador que é substituído
 - Entra: jogador que substitui
 - Minuto
- Advertências e expulsões
 - Jogador ou dirigente
 - Minuto
 - Artigo disciplinar número
 - Artigo disciplinar descrição
- Golos
 - Jogador
 - Minuto
- Observações

Os clubes são identificados pelo nome abreviado. Se não estiver definido, pelo nome completo.

Todas as identificações de jogadores mostram:

- Nome: nome abreviado se existe, senão primeiro e último nome.

Todas as identificações de minutos são mostradas na forma “23’”. Na identificação de tempos adicionais serão mostradas na forma “45’+2’” (ver Figura 13. pag.24)

Em modo de inserção de dados a informação é preenchida através de um wizard com os seguintes passos:

1. Dados do jogo
2. Equipa visitada: jogadores
3. Equipa visitada: treinadores, delegados e staff médico
4. Equipa visitante: jogadores
5. Equipa visitante: treinadores, delegados e staff médico
6. Substituições
7. Disciplina
8. Golos
9. Observações.



Detalhando cada um dos passos e seguindo o preenchimento da ficha de jogo:

Passo 1 - “Dados do jogo”

☆ Editar ficha de jogo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dados do jogo Equipa visitada: jogadores Equipa visitada: treinadores, delegados e staff médico Equipa visitante: jogadores Equipa visitante: treinadores, delegados e staff médico Substituições Disciplina Golos Observações Resumo

Competição:

Jornada:

Local do jogo:

Data e hora:

Número aproximado de espectadores:

Resultado

Resultado: -

Resultado após prolongamento: -

Resultado PMGP: -

Fornecedor de resultado:

Duração do jogo

1ª parte:

2ª parte:

1ª parte prolongamento:

2ª parte prolongamento:

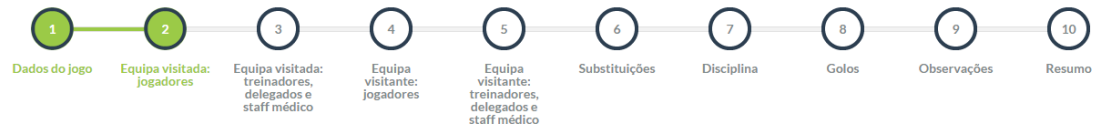
Fig. 4 – Dados de jogo

- Competição: preenchido automaticamente sem possibilidade de edição
 - Jornada: preenchido automaticamente sem possibilidade de edição
 - Local do jogo: preenchido automaticamente
 - Data e hora: preenchido automaticamente
 - Resultado: o resultado final do jogo, excluindo marcação de pontapés da marca de grande penalidade (MPMGP), se aplicável
 - Tempo de jogo: 1ª parte + 2ª parte; 1ª parte prolongamento + 2ª parte prolongamento (se aplicável)
- (Nota: O tempo de jogo, de momento, deverão colocar conforme a imagem)



Passo 2 . Equipa visitada: jogadores

☆ Editar ficha de jogo




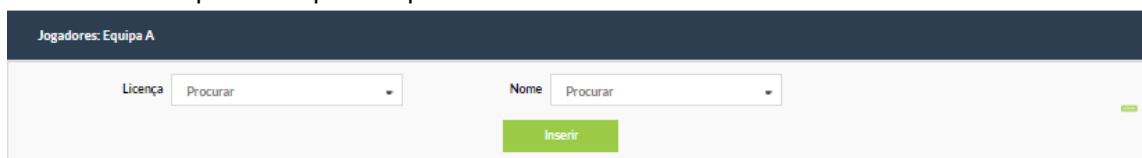
Jogadores: Equipa A									
Licença	Nome ▲	Foto	#	Titular	Suplente	Não utilizado	Capitão	Subcapitão	
990018	Andre Jaques Gois		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
1140929	Bruno Agostinho Alves		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1138882	Diogo Baptista Francisco		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1068183	Diogo Filipe Santos Rodrigues		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1137187	Eduardo Jose Bernardino Gois		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1130402	Francisco Agostinho Ribeiro		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1131757	Francisco Costa Silva		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1140935	Goncalo Bento Gois		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1164133	Helder Jose Ferreira Sousa		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1130395	Joao Carlos Oliveira Fernandes		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1068192	Lucas Gomes Dinis		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1029388	Lucas Pedro Fiusa Clemente		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Fig. 5 – Equipa visitada – escolha de jogadores

- Lista completa jogadores
 - Colunas:
 - Licença: número licença desportiva
 - Nome
 - Foto: se existe, senão mostra vazio
 - # : Numero da camisola do atleta
 - Titular: checkbox
 - Suplente (utilizado): checkbox
 - Não utilizado: checkbox
 - Capitão: checkbox
 - Sub capitão: checkbox
 - Ordenação pelo nome do jogador ascendente
 - Titulares, suplentes, não utilizados, capitão e sub capitão identificados através de checkbox
 - Seleção de titular remove seleção de suplente e vice-versa



- Só podem ser escolhidos como capitão ou sub-capitão se forem titulares ou suplentes. A indicação do titular e sub-capitão é de preenchimento obrigatório.
- Caso o jogador não apareça na lista de jogadores poderá ser acrescentado clicando em  no canto superior direito. Aí, é possível pesquisar os jogadores por número de licença ou nome. Apenas jogadores inscritos na época em questão poderão ser seleccionados.

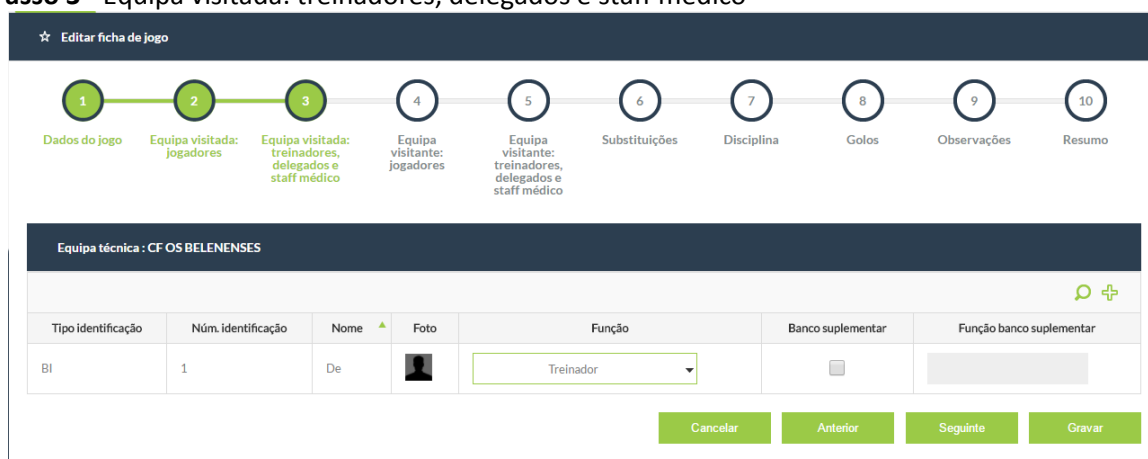


Jogadores: Equipa A

Licença Nome

Fig. 6 – Adicionar jogador

Passo 3 - Equipa visitada: treinadores, delegados e staff médico



☆ Editar ficha de jogo

1 Dados do jogo 2 Equipa visitada: jogadores 3 Equipa visitada: treinadores, delegados e staff médico 4 Equipa visitante: jogadores 5 Equipa visitante: treinadores, delegados e staff médico 6 Substituições 7 Disciplina 8 Golos 9 Observações 10 Resumo

Equipa técnica : CF OS BELENEENSES



Tipo identificação	Núm. identificação	Nome	Foto	Função	Banco suplementar	Função banco suplementar
BI	1	De		<input type="text" value="Treinador"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

Fig. 7 – Equipa visitada – escolha de treinadores, delegados e staff médico

- Colunas
 - Tipo Identificação
 - Número Identificação: número cartão cidadão
 - Nome
 - Foto
 - Função :Treinador, treinador adjunto etc
 - Banco Suplementar: checkbox
 - Função Banco Suplementar
- Ordenado por nome ascendente
- Só uma das checkboxes pode estar seleccionada para cada Treinador
- Caso o treinador ou dirigente não apareça na lista este poderá ser acrescentado na ficha de jogos carregando em . Pode então adicionar o nome e número do documento de identificação do elemento que pretende adicionar à lista.



Nome

Tipo identificação: Núm. identificação

Tipo identificação	Núm. identificação	Nome ▲	Foto	Função	Banco suplementar	Função banco suplementar
Não foram encontrados resultados						

Fig. 8 – Adicionar treinador ou dirigente

Passo 4 - Equipa visitante: jogadores

- Página é réplica da equipa visitada

Passo 5 - Equipa visitante: dirigentes e delegados

- Página é réplica de equipa visitada



Passo 6 - Substituições

- Não são contabilizadas as substituições

Passo 7 - Disciplina

☆ Editar ficha de jogo

1 Dados do jogo 2 Equipa visitada: jogadores 3 Equipa visitada: treinadores, delegados e staff médico 4 Equipa visitante: jogadores 5 Equipa visitante: treinadores, delegados e staff médico 6 Substituições 7 Disciplina 8 Golos 9 Observações 10 Resumo

Ocorrências disciplinares: Jogadores

Equipa A
Jogador: Seleccione...

Equipa B
Jogador: Seleccione...

Período de jogo: Seleccione...

Tempo de jogo: (m) - (s)

Tipo: Cartão amarelo

Motivo: Seleccione...

Descrição:

Observações:

Inserir

Clube	Jogador	Tipo	Parte	Minuto	Observações	
Equipa A	Bruno Agostinho Alves		1ª parte	12' 2"		

Ocorrências disciplinares: Agentes desportivos

Equipa A
Agente: Seleccione...

Equipa B
Agente: Seleccione...

Período de jogo: Seleccione...

Tempo de jogo: (m) - (s)

Descrição:

Inserir

Clube	Agente	Parte	Minuto	Observações	
-------	--------	-------	--------	-------------	--

Cancelar Anterior Seguinte Gravar

Fig. 9 – Disciplina

Neste passo são inseridas as ocorrências disciplinares quer a jogadores quer a agentes desportivos.

- Equipa visitada
 - Lista de jogadores: inseridos nos passos anteriores
 - Lista de treinadores: inseridos nos passos anteriores
 - Lista de dirigentes: inseridos nos passos anteriores
- Equipa visitante
 - Lista de jogadores: inseridos nos passos anteriores
 - Lista de treinadores: inseridos nos passos anteriores
 - Lista de dirigentes: inseridos nos passos anteriores



- Período de jogo: este campo apenas deve ser preenchido quando a ocorrência acontece fora do tempo normal de jogo (ex: intervalo, após o jogo,...)
- Tempo de jogo: este campo apenas deve ser preenchido quando a ocorrência acontece no tempo de jogo
(Nota: Caso seja uma ocorrência, por exemplo ao minuto 3 da 2ª parte, deverá colocar no tempo de jogo o minuto 23)
- Tipo: cartão mostrado; hipóteses: amarelo, duplo amarelo, vermelho
- Motivo: motivo do cartão
- Descrição da ocorrência
- Observações: texto livre
- Botão “Inserir” ocorrência
- Lista de ocorrências
 - Colunas:
 - Clube
 - Jogador
 - Tipo
 - Parte
 - Minuto
 - Observações: clique mostra a descrição e mostra o detalhe da observação;
 - Ordenada por minuto crescente;
- No caso das ocorrências a agentes desportivos, mantém-se a mesma lógica não sendo no entanto necessária a indicação do tipo e motivo.

Passo 8 – Golos

☆ Editar ficha de jogo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dados do jogo Equipa visitada: jogadores Equipa visitada: treinadores, delegados e staff médico Equipa visitante: jogadores Equipa visitante: treinadores, delegados e staff médico Substituições Disciplina Golos Observações Resumo

Golos

Equipa A
Jogador Seleccione...

Equipa B
Jogador Seleccione...

Tempo de jogo: [] (m) - [] (s)
Tipo: Seleccione...

Inserir

Clube	Jogador	Parte	Minuto
-------	---------	-------	--------

Cancelar Anterior Seguinte Gravar

Fig. 10 – Golos

- Lista de jogadores equipa visitada: todos os que estiveram em jogo;
- Lista de jogadores equipa visitante: todos os que estiveram em jogo;



- Tempo de jogo
(Nota: Caso seja uma ocorrência, por exemplo ao minuto 3 da 2ª parte, deverá colocar no tempo de jogo o minuto 23)
- Tipo
 - Golo
 - Autogolo
 - Golo de PMGP (pontapés da marca de grande penalidade)
 - Falha de PMGP
 - Penalidade
- Lista de golos
 - Colunas
 - Clube
 - Jogador
 - Parte (1ª ou 2ª parte)
 - Minuto
 - Tipo de Golo
 - Remover

Passo 9 - Observações

- Observações: campo de texto para inserção de qualquer informação relevante relativa ao jogo

Passo 10 – Resumo

É apresentado um resumo da ficha introduzida e o botão de submissão da mesma.

2.1.2.4 Validação

A inserção de um relatório não obriga a qualquer validação para que este seja considerado oficial.

2.1.2.5 Envio PDF

O envio de PDF gera um PDF com os dados do jogo para que possa ser enviado para os interessados num formato facilmente legível.

O PDF é enviado como anexo à mensagem de email.

A ação de início de envio manual mostra uma popup em que é possível identificar os destinatários do envio:

- Mensagem:
 - Por favor, insira os endereços de email dos destinatários.
 - Para múltiplos envios, por favor separe os endereços de email por vírgulas.
- Campos:
 - Destinatários: campo de texto multilinha para receção dos endereços dos destinatários separados por vírgulas;
- Botões:
 - Cancelar;



- Enviar.

Após a escolha de “Enviar” é mostrada a mensagem:

- Mensagem
[Envio | Envios] de [número de destinatários] [cópia | cópias] do relatório em PDF [com sucesso | falhou].
Por favor, tente novamente.
- Botões: Ok

A mensagem de email que acompanhará o PDF será a seguinte:

- Assunto: eArbitro: relatório de jogo [competição], [visitado – visitante]
- Mensagem:
Relatório do jogo: [visitado – visitante a bold]
Competição: [competição a bold]
Data e hora: [data e hora a bold]
Local: [local do jogo a bold]

Esta mensagem é enviada de forma automática através do sistema de notificação da FPF. Por favor, não responda a esta mensagem. Esta caixa de correio eletrónico não é consultada.

2.1.2.6 Histórico

A consulta do histórico de envio permitirá consultar o registo de todas operações de inserção, alteração e envio de dados de relatório de jogo.

Serão registadas as operações que alteram o estado do resultado ou do relatório de jogo, os responsáveis pelas alterações e as ações realizadas.

Clique em qualquer linha da listagem filtrará os dados para o jogo respetivo, aplicando os filtros de competição, jornada e competição. Será também possível navegar para a listagem global através de um botão “Voltar” à listagem global.

A mesma página será usada para a consulta da informação global e de um jogo em particular. A consulta de um jogo será o resultado da aplicação de filtros sobre os dados globais.

A página terá uma listagem com as colunas:

- Competição;
- Jornada;
- Equipa visitada – Equipa visitante
- Resultado
- Estado;
- Operação;
- Data e hora;
- Responsável.

Estado mostrará o estado da ficha de jogo após a receção do relatório.

A lista estará ordenada por data e hora descendente.



O campo estado e operação serão pesquisáveis através de combobox.
Os valores possíveis para o campo operação são:

- Nomeação: árbitro foi nomeado;
- Sincronização: sincronização de dados concluída com sucesso;
- Resultado: envio resultado;
- Relatório: envio relatório.

Responsável mostrará o nome do responsável pela operação.

Para cada um dos tipos de operação serão utilizados os detalhes:

- Tipo evento;
- Descrição:
 - Nomeação: Jogo “ [Equipa visitada] – [Equipa visitante] ” às [hora do jogo] de [data do jogo], [nome da competição].
 - Sincronização: [número de jogos sincronizados] jogos sincronizados.
 - Resultado: “ [Equipa visitada] – [Equipa visitante] ”, [golos equipa casa] – [golos equipa fora].
 - Relatório: “ [Equipa visitada] – [Equipa visitante] ”, [golos equipa casa] – [golos equipa fora].
- Data e hora.

Competição	Jornada	Jogo	Resultado	Estado	Operação	Data e hora operação	Responsável
Competição Teste	8	Equipa A - Equipa B	1 - 1	Relatório de jogo	Envio de relatório	18-10-2016 10:10	pedro.cardoso
C.D. JUVENIS / FUTSAL MASCULINO	5	CENTRO CR TELHEIRO - C C R Q SOBRADO PALMEIROS	1 - 1	Relatório de jogo	Envio de relatório	17-10-2016 18:13	Aguiar
C.D. JUVENIS / FUTSAL MASCULINO	5	CENTRO CR TELHEIRO - C C R Q SOBRADO PALMEIROS	2 - 2	Relatório de jogo	Envio de relatório	17-10-2016 18:13	Aguiar
C.D. JUVENIS / FUTSAL MASCULINO	8	G.SERRO VENTOSO - C C R Q SOBRADO PALMEIROS	1 - 1	Relatório de jogo	Envio de relatório	17-10-2016 15:54	Aguiar

Primeira Anterior Página 1 de 1 Próxima Última

Figura 11: Histórico

Se o utilizador clicar num jogo irá ver o detalhe da ficha de jogo, igual ao passo 10 do wizard.



Se clicar no botão “Versões” vai ter acesso á informação relacionada com o jogo e com o responsável de introdução dos dados, data e hora do relatório e versão corrente.

☆ Histórico de relatórios

Competição: Competição Teste

Jogo: ASS.D.R. BARREIROS - BENFICA DE LEIRIA

Fase: FASE ÚNICA

Jornada: 8

Data e hora: 30-06-2016 16:30

Utilizador de criação	Data e hora do relatório	Versão corrente
pedro.cardoso	18-10-2016 10:10	Não
pedro.cardoso	19-10-2016 09:21	Sim

Primeira Anterior Página 1 de 1 Próxima Última

Figura 12: Histórico de relatório – Botão “Versões”

2.1.2.7 Validação

A inserção de um relatório não obrigará a qualquer validação para que este possa ser considerado oficial.

2.1.2.8 Funcionalidades importantes

A aplicação foi dotada de algumas funcionalidades importantes.

Foi colocado um botão de “Gravar” em cada passo da ficha de jogo, que permite que se vão fazendo gravações dos dados á medida que se vai preenchendo a mesma.

Existe também a possibilidade de saltar para qualquer passo da ficha de jogo, bastando para tal clicar no passo que se pretende ir.

Exemplo:

Se estiver no passo 1 e quisermos saltar para o passo 7 basta clicar em:

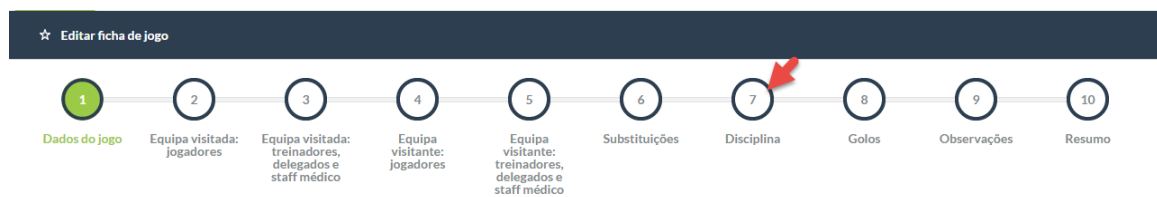


Fig. 13 – Funcionalidades

**Score
eArbitro
Pré-preenchimento das fichas de jogo
Manual de utilizador**

Índice

1. Objetivo	2
3. Link de acesso	3
4. Acesso ao SCORE	3
5. Recuperação da Palavra-passe	7
6. Usar o eArbitro	9
6.1. Pré-preenchimento da ficha de jogo	9
6.2. Imprimir a ficha de jogo pré-preenchida.....	11
7. Protestos dos jogos	12
Anexo Exemplo de Ficha técnica.....	13

1. Objetivo

O objetivo deste documento é explicar como os clubes devem proceder ao pré-preenchimento das fichas de jogo e respetiva impressão dentro da aplicação Score.

2. Pedido de acesso à plataforma

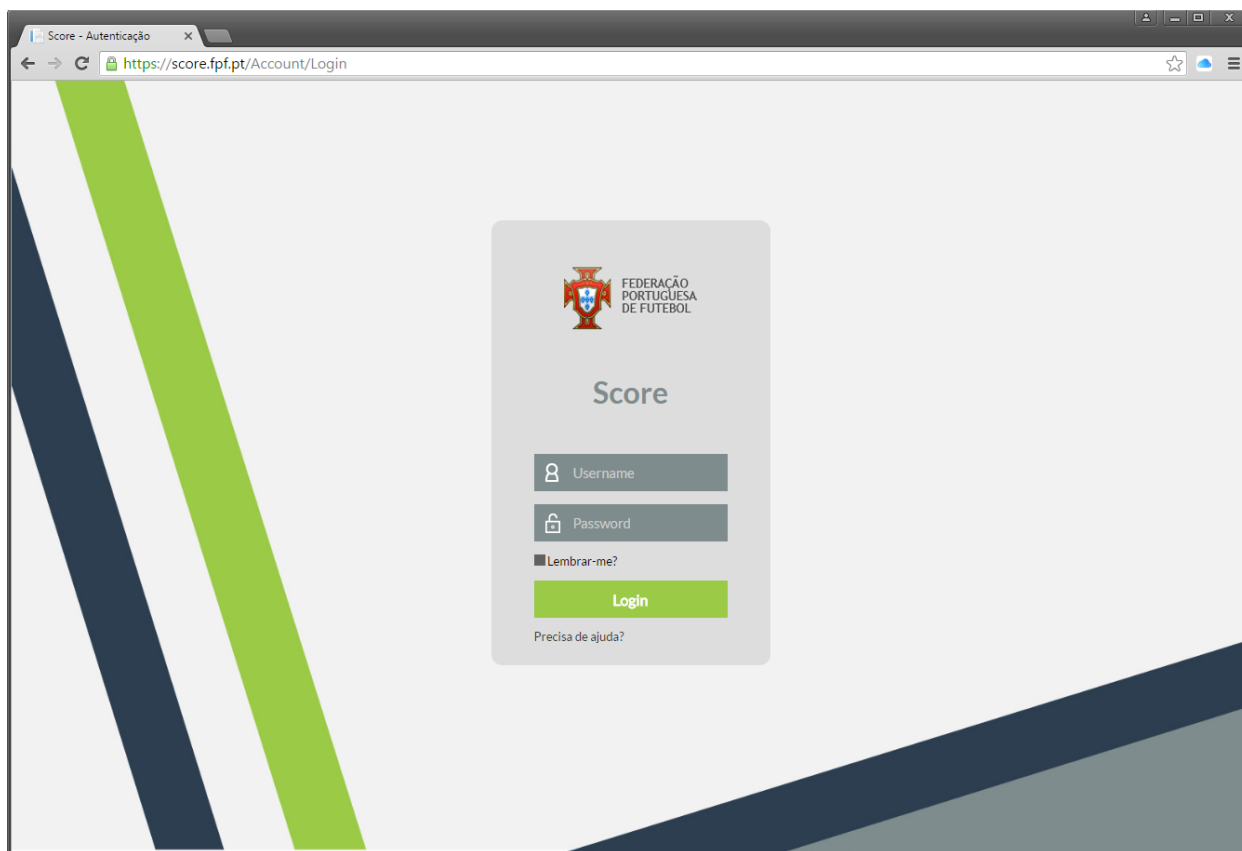
O pedido deverá ser efetuado através da ADR respetiva para ccs@fpf.pt, contendo as seguintes informações: nome completo do clube e email

3. Link de acesso

Recomendamos a utilização do browser Chrome. O link de acesso ao Score, onde se inclui o módulo de Inscrições gestão de cartões, é:

<https://score.fpf.pt>

Aparece um ecrã para colocar as credenciais de acesso:

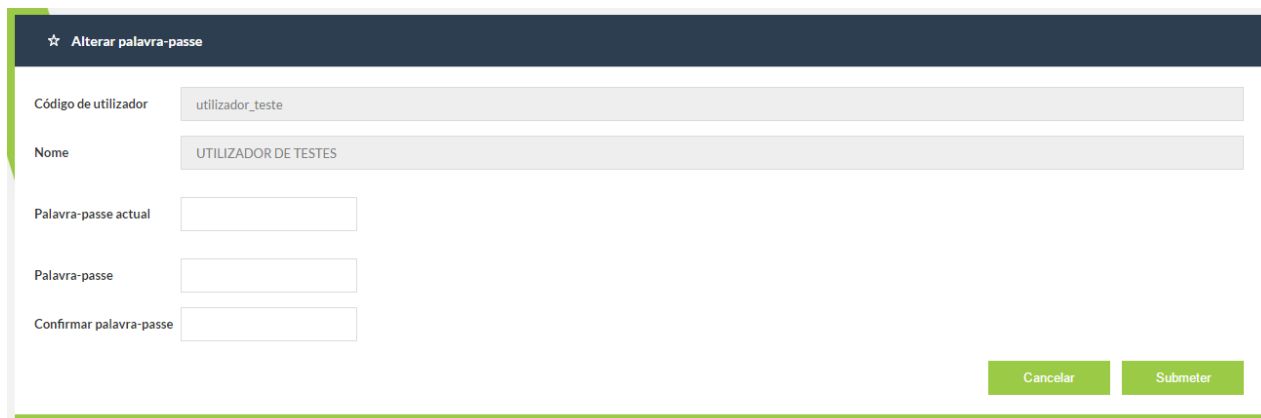


4. Acesso ao SCORE

No ecrã de login, deve inserir o seu utilizador e a sua palavra-passe, e depois clicar no botão verde “Login”:



Após o primeiro login, o sistema irá solicitar de imediato que altere a password que lhe foi enviada inicialmente com as suas credenciais de acesso:



No campo da “Palavra-passe actual”, deverá colocar a password que lhe foi enviada com as suas credenciais de acesso e, nos campos “Palavra-passe” e “Confirmar palavra-passe”, deverá colocar a nova password. Por fim, deverá clicar no botão “Submeter”. O botão “Cancelar” irá cancelar a operação de alteração da password de acesso ao sistema.

De seguida, irá receber o código de autenticação, que deverá copiar para o campo respetivo e submeter.

☆ Autenticação

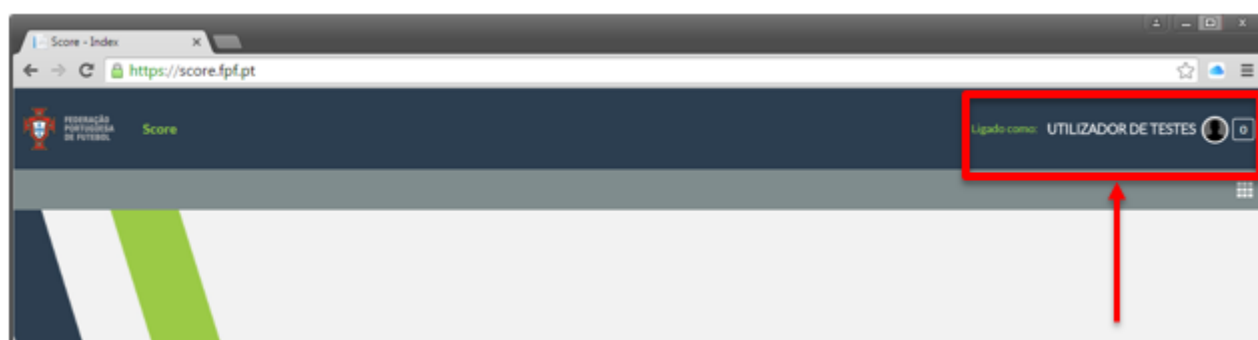
Para poder aceder à aplicação deverá introduzir o código recebido via SMS.

Código de autenticação:

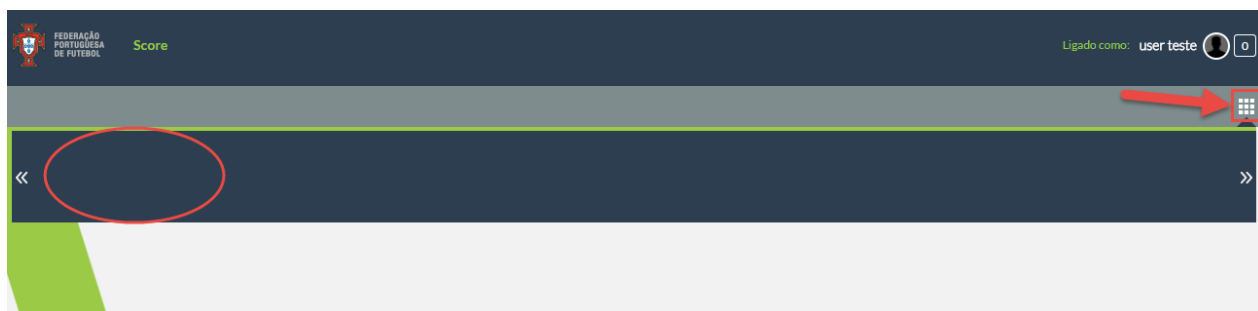
Caso não receba o código nos próximos 5 minutos clique [aqui](#) para procedermos ao seu reenvio.
O reenvio do código de autenticação inativa o código anterior. Pelo que pedimos que aguarde.

Submeter

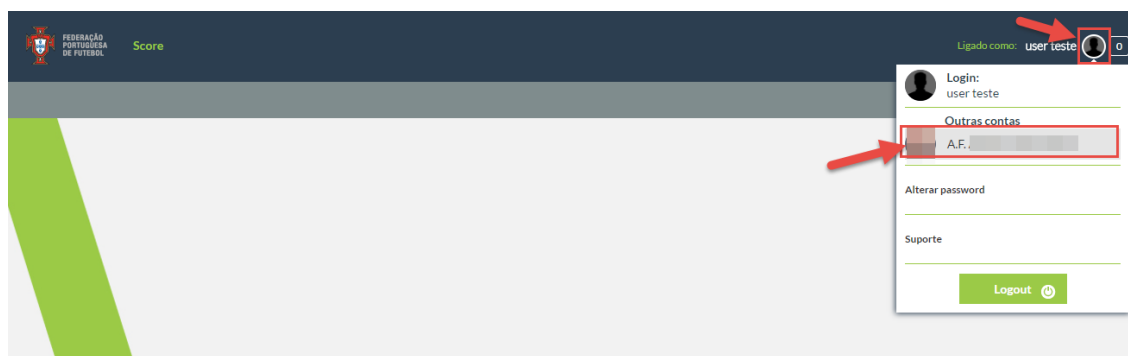
Após efectuar o login no sistema, aparece o seu nome no canto superior direito do ecrã:



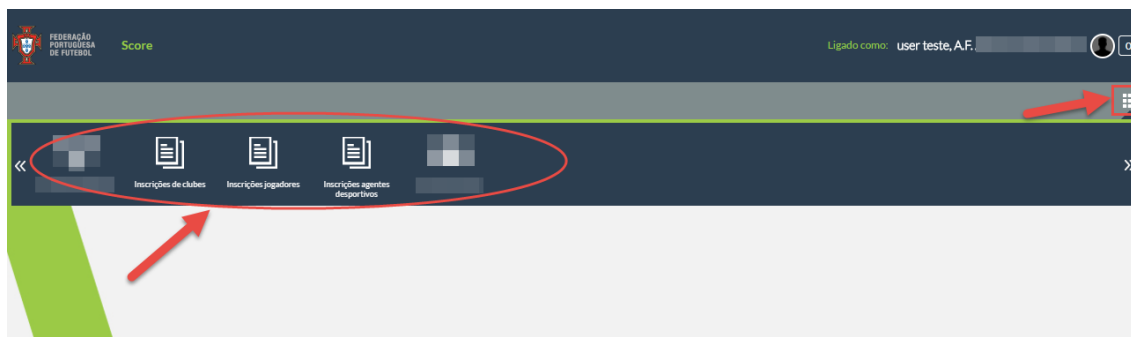
Ao clicar nos quadrados para abrir o menu com os módulos a que tem acesso, não irá aparecer qualquer módulo.



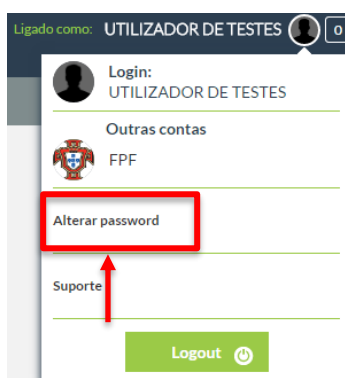
Para que fiquem disponíveis os seus módulos no menu, deve clicar no círculo em frente ao seu nome, no canto superior direito e, de seguida, no campo “outras contas”.



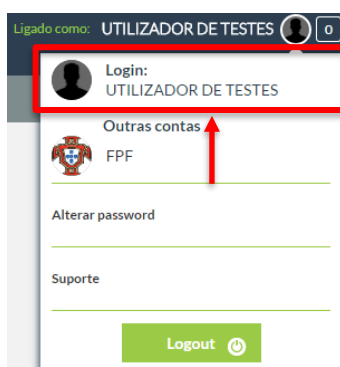
De seguida, já irão estar disponíveis os módulos aos quais tem acesso no menu.



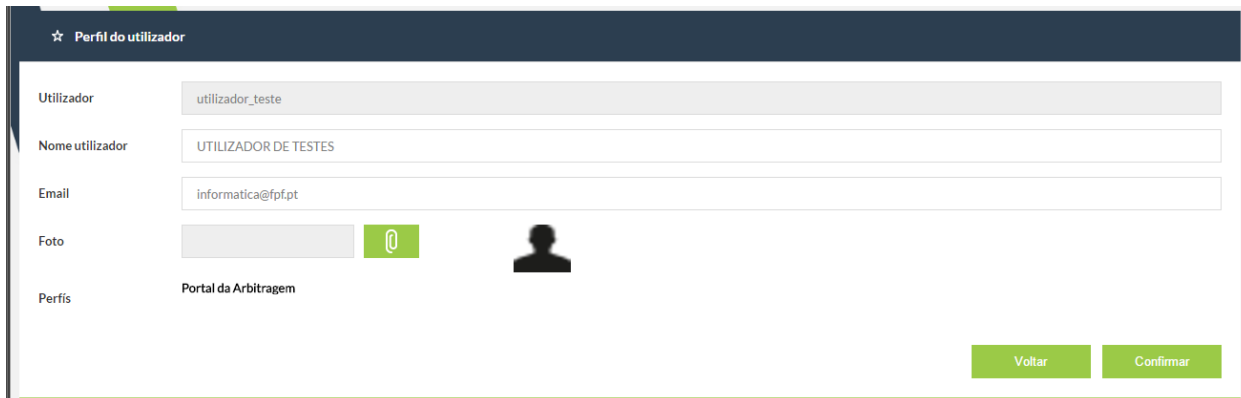
Pode alterar a sua palavra-passe de acesso ao sistema sempre que quiser. Para tal, deve clicar no círculo que surge do lado direito do nome, onde deve surgir a sua fotografia (se a fotografia não estiver inserida no sistema, o círculo aparece com uma sombra):



O sistema vai pedir para inserir a sua palavra-passe atual e, de seguida, que introduza a nova palavra-passe e que a confirme, tal como sucedeu quando efetuou o login inicial. Pode atualizar alguns dados associados ao seu utilizador, tais como a fotografia, o endereço de email e o seu nome. Para tal, deverá clicar no círculo no lado direito do nome e, de seguida, clicar no seu nome:



Aqui aparece um ecrã de atualização dos seus dados de utilizador:

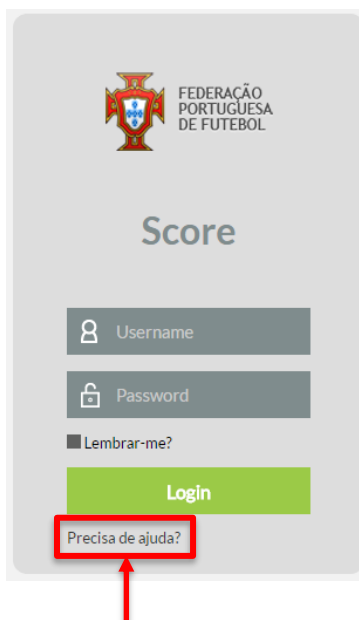


The screenshot shows a web interface titled "Perfil do utilizador". It contains several input fields: "Utilizador" with the value "utilizador_teste", "Nome utilizador" with "UTILIZADOR DE TESTES", and "Email" with "informatica@fpf.pt". There is a "Foto" field with a placeholder icon and a green "add" button. Below these is a "Perfis" section with "Portal da Arbitragem". At the bottom right, there are two green buttons: "Voltar" and "Confirmar".

Pode editar os campos “Nome utilizador”, “Email” e “Foto”. Após a edição, deverá clicar no botão “Confirmar”. Para cancelar, deverá clicar no botão “Voltar”.

5. Recuperação da Palavra-passe

Se se esqueceu da sua palavra-passe, poderá recuperá-la usando a funcionalidade do ecrã de login “Precisa de ajuda?”, que se encontra imediatamente abaixo do botão de “Login”. Deverá clicar em “Precisa de ajuda?”.



The screenshot shows the login screen for the Portuguese Football Federation. It features the federation's logo and name at the top. Below is the word "Score". There are input fields for "Username" and "Password", and a checkbox for "Lembrar-me?". A green "Login" button is positioned below the checkbox. At the bottom, a link labeled "Precisa de ajuda?" is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it.

☆ Recuperar conta

Para obter os dados de autenticação deverá introduzir um dos seguintes campos

Endereço de email

ou

Código de utilizador

Voltar Continuar

Aqui tem duas opções, ou introduz o endereço de email associado ao seu utilizador, ou introduz o seu utilizador, depois deverá clicar no botão “Continuar”. Clicar no botão “Voltar” irá cancelar a operação de recuperação de password. De seguida, aparece o seguinte ecrã, onde, se clicar no botão “Ok”, voltará ao ecrã de login.

☆ Recuperar conta

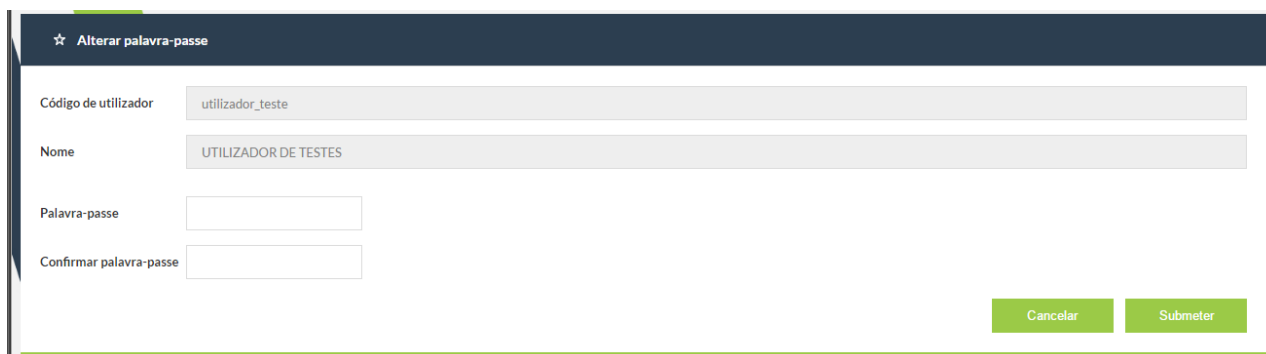
O email para a recuperação da palavra-passe será enviado para o email do utilizador. Por siga as instruções nele definidas.

Ok

Deverá verificar o seu email, onde irá encontrar uma mensagem como a seguinte:



Deverá clicar no link que se encontra no email recebido, o que o levará ao ecrã de alteração de password:



Depois de inserir a password nos campos “Palavra-passe” e “Confirmar palavra-passe”, deverá clicar no botão “Submeter”. Se clicar no botão “Cancelar”, toda a operação de alteração de password será cancelada. Depois de clicar no botão “Submeter”, aparece o ecrã:



Ao clicar no botão “Ok”, irá para o ecrã de login.

6. Usar o eArbitro

Após efetuar o login na aplicação, para ter acesso aos menus que estão associados ao seu perfil de utilizador, deverá passar com o rato no canto superior direito por cima dos quadrados que aparecem na barra cinzenta:



Depois é só clicar na opção “eArbitro”.

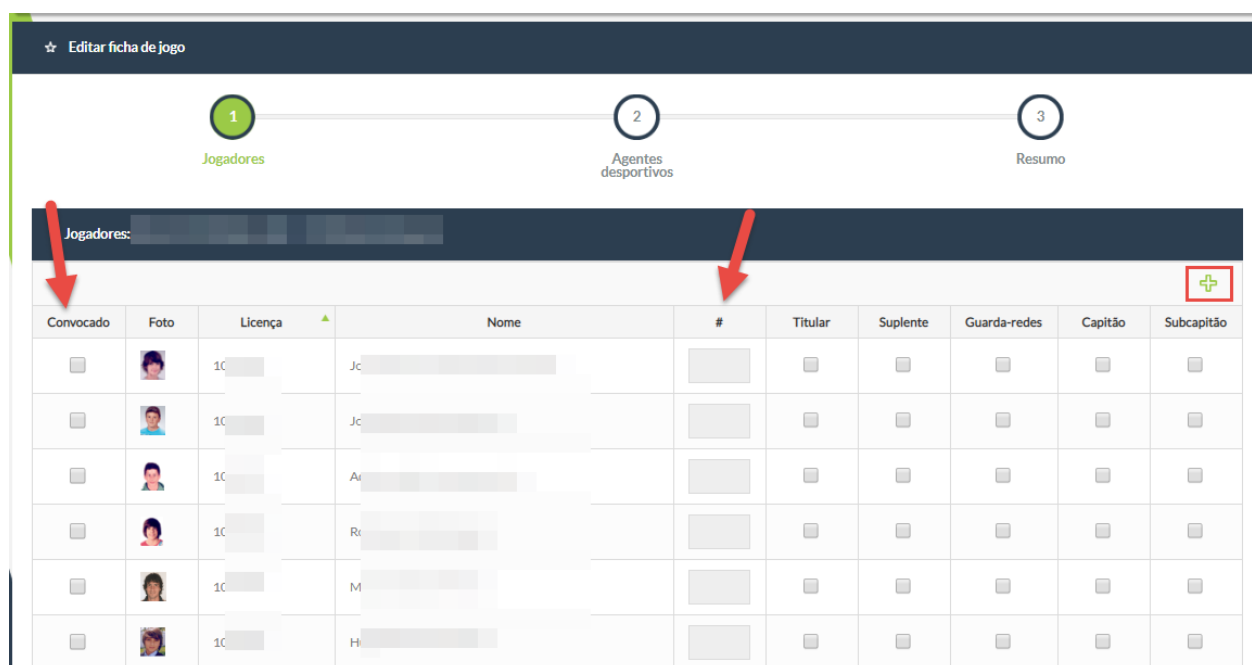
6.1. Pré-preenchimento da ficha de jogo

Nesta opção de menu, é possível consultar todos os próximos jogos que vão ser realizados pelo clube (72 horas antes) e, se clicar nos mesmos, acederá ao pré-preenchimento da ficha de jogo e, se clicar no botão “Editar”, acederá à ficha.



No passo 1, pode escolher os Jogadores convocados e inserir o nº das camisas (#), os titulares, suplentes, guarda-redes, capitão e subcapitão. Apenas é obrigatória a escolha dos convocados e os nºs das camisas.

Caso algum jogador não apareça na lista, pode clicar no “mais” (+) para o pesquisar por nº de licença ou nome e para o inserir.



No passo 2, pode escolher os agentes desportivos que estarão no banco de suplentes e/ou banco suplementar. Caso um agente desportivo não apareça na lista, pode pesquisar pelo nome, nº de identificação ou licença.

☆ Editar ficha de jogo

1 Jogadores 2 Agentes desportivos 3 Resumo

Equipa técnica :

Critério pesquisa: Nome

Pesquisa: Procurar

Inserir dirigente existente

Tipo identificação	Núm. identificação	Nome	Foto	Banco suplementar	Função	Função banco suplementar
BI	2	A V P S		<input type="checkbox"/>	Selecione...	

Cancelar Anterior Seguinte

No passo 3, pode verificar a informação inserida nos passos anteriores e submeter o pré-preenchimento da ficha de jogo.

☆ Editar ficha de jogo

1 Jogadores 2 Agentes desportivos 3 Resumo

Convocados

Licença	#	Nome
10	1	Jc
10	2	Jc

Equipa técnica

Função	Num. identificação	Nome
Treinador	BI 2	A

Dirigentes

Função	Num. identificação	Nome
-	-	-

Banco suplementar

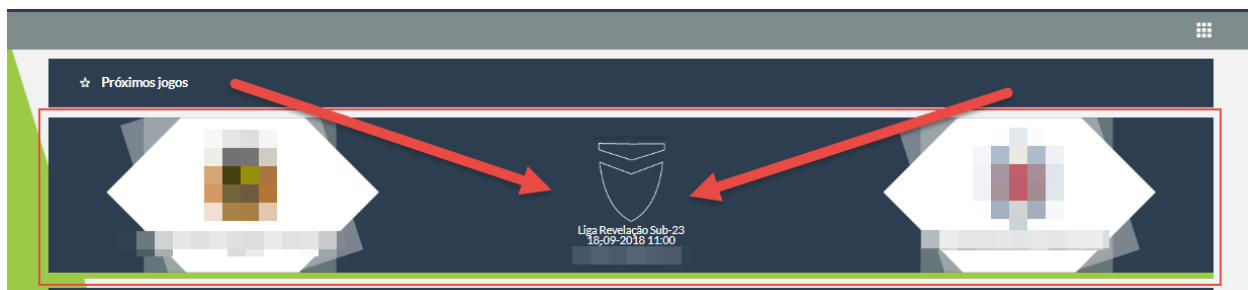
Função	Num. identificação	Nome
-	-	-

Cancelar Anterior Submeter

6.2. Imprimir a ficha de jogo pré-preenchida

Para imprimir a ficha de jogo, deve clicar no jogo e depois clicar em “ver relatório”.

A ficha deve ser impressa em duplicado e entregue à equipa de arbitragem.



Cada ficha técnica impressa terá uma folha extra em branco para, no caso de no dia de jogo ser necessário substituir algum jogador, nos termos das Leis do Jogo e do Regulamento da Prova, o possa fazer manualmente.

Não será obrigatória a assinatura de três dirigentes e carimbo do clube.

Mantém-se a obrigatoriedade da assinatura da ficha técnica pelo delegado do Clube.

7. Protestos dos jogos

Nos termos do artigo 62.º, n.º 4 do [Regimento do Conselho de Justiça](#), o protesto de jogo deve ser declarado mediante envio de e-mail para competicoes@fpf.pt, no prazo de 24 horas a contar do termo do jogo em causa.

ALGUMA DÚVIDA CONTACTAR CCS@FPF.PT.



Anexo | Exemplo de Ficha técnica



Federação
Portuguesa de
Futebol

FUTEBOL

Prova Liga Revelação Sub-23

Jogo nº 000.00.165.0

Jorn./Elim. nº 24

Clube Visitado ESTORIL PRAIA SAD

Clube Visitante MARITIMO MADEIRA, SAD

Data 08-08-2019 11:00

Campo ESTÁDIO ANTONIO COIMBRA MOTA

Localidade MONTE ESTORIL

Clube ESTORIL PRAIA SAD

Código 641

Nº 3 <input checked="" type="checkbox"/> GR <input checked="" type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº 997568 Nome Paul Esteves	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº 1 <input type="checkbox"/> GR <input checked="" type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº 1012242 Nome Afonso Pedrosa	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº 2 <input type="checkbox"/> GR <input checked="" type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº 776345 Nome Paulo Nogueira	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.

Visão do(a) Árbitro(a)

2

Sub-capitão(s) da Equipa Jogadora(s) nº

1

Capitão(s) da Equipa Jogadora(s) nº



Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº <input type="checkbox"/> GR <input type="checkbox"/> Titular <input type="checkbox"/> Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.



Banco de Supelentes (outros agentes desportivos)

<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>
<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>
<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>

Banco Suplementar

<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>
<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>	<p>(Letras)</p> <p>Doc. [][]</p> <p>[][][][][][][][][][]</p> <p>Nº documento de identificação</p> <p>Nome _____</p>



FUTEBOL

Delegado ao controlo antidopagem _____ (Letras) (Nº documento de identificação)

Foram advertidos (as) os (as) jogadores (as) nºs:

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Foram expulsos (as) por acumulação de faltas leves (2º cartão amarelo) os (as) jogadores (as) nºs:

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Foram expulsos (as) ou considerados (as) expulsos (as) os (as) jogadores (as) nºs:

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Golos:

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Auto-golos:

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Grandes penalidades durante o tempo regulamentar:

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Decisão através da marcação de pontapés da marca da grande penalidade:

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Foram advertidos seguintes agentes desportivos:

Minutos	Nome Completo	Letras	Nº documentos de identificação

Foram expulsos os seguintes agentes desportivos:

Minutos	Nome Completo	Letras	Nº documentos de identificação



Observações do(a) árbitro(a)	Resultado Final	Visitado	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	Visitante
<hr/> <hr/> <hr/>						
Nº de espetadores: <input type="text"/>						

Observações do(a) delegado(a) ao jogo:

Tomei conhecimento

o(a) delegado(a)

Nota: Este modelo deve ser entregue ao(a) árbitro(a), devidamente preenchido e em duplicado, sem rasuras ou abreviaturas, juntamente com a restante documentação, sessenta minutos antes do início do jogo.



Score

Portal da Arbitragem

Manual de Utilizador do Departamento de Arbitragem

Controlo de Versões:

Data	Versão	Autor
17-07-2017	1.0	Ana Pino
31-10-2017	2.0	Diogo Tereso
28-12-2017	2.1	Ana Pino

Índice

1. Objetivo	3
2. Link de acesso	3
3. Acesso ao SCORE	3
4. Recuperação da Palavra-passe	6
5. Perfis de Utilizador	8
6. Usar o Portal da Arbitragem	9
7. Menu Árbitros	9
8. Opção de menu Inscrições	22
9. Nomeações	32
10. Listagens	47

1. Objetivo

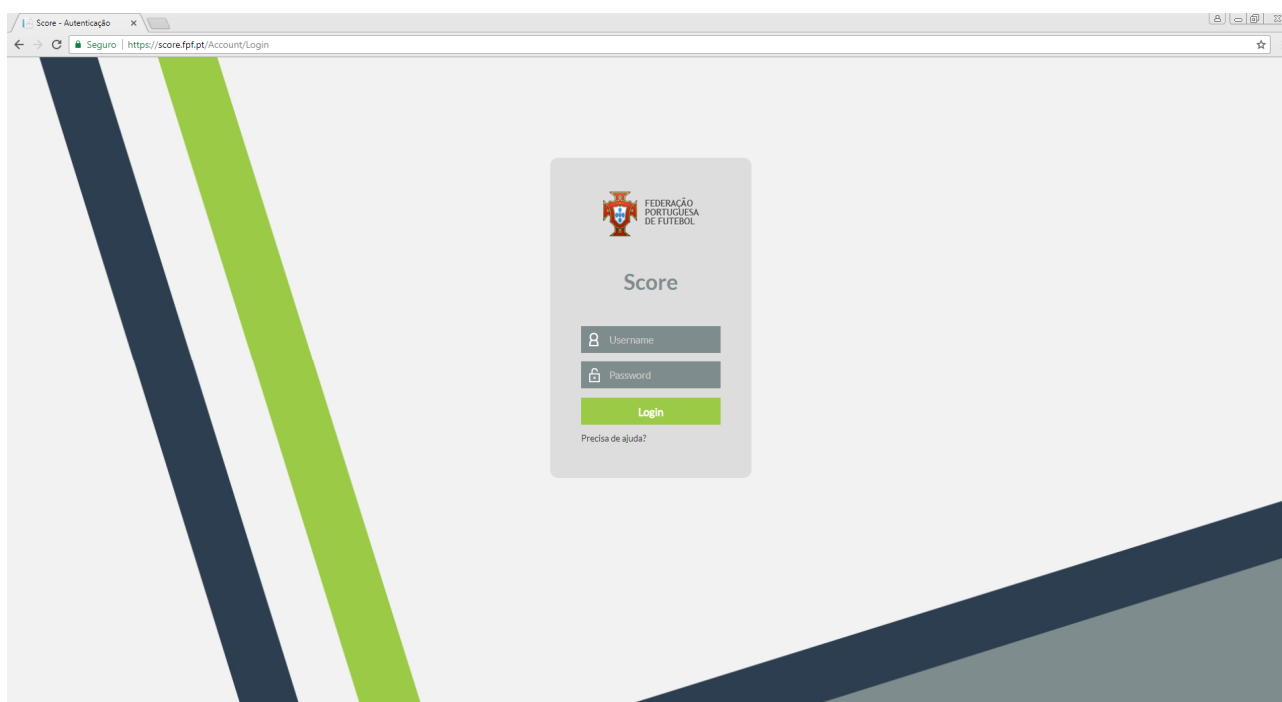
O objetivo deste documento é explicar como usar as funcionalidades do novo Portal da Arbitragem dentro da aplicação Score, com o perfil de utilizador Departamento de Arbitragem.

2. Link de acesso

Recomendamos a utilização do navegador de internet Google Chrome. O endereço de acesso ao Score, onde se inclui o Portal da Arbitragem é:

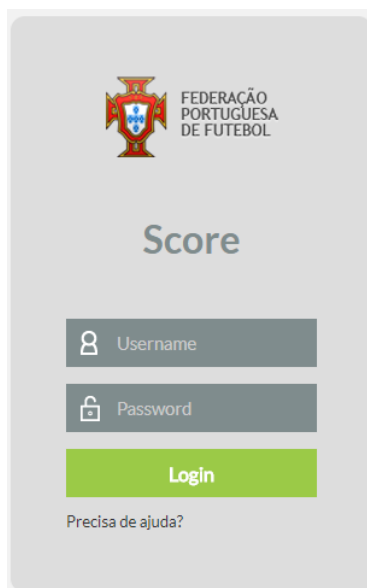
<https://score.fpf.pt>

Aparece um ecrã para se colocar as credenciais de acesso à plataforma:

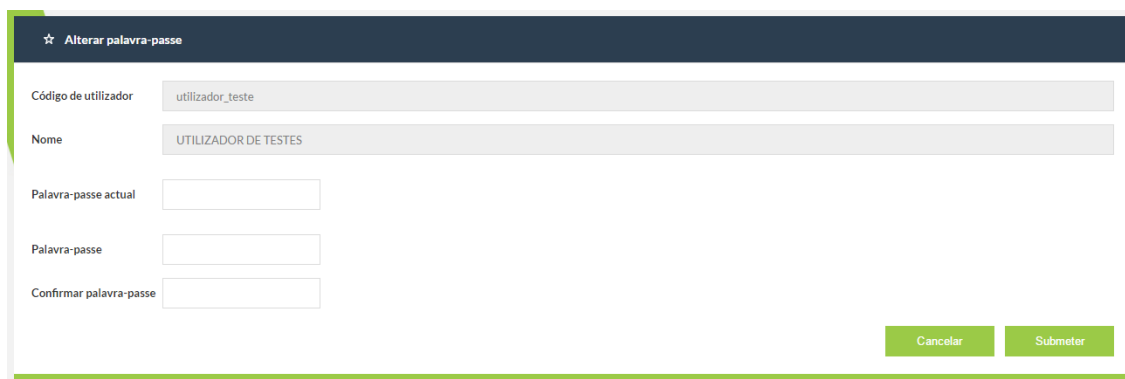


3. Acesso ao SCORE

No ecrã de login deve inserir o seu nome de utilizador (*Username*) e a respetiva palavra-passe (*Password*). Posteriormente deve clicar no botão verde **Login**:

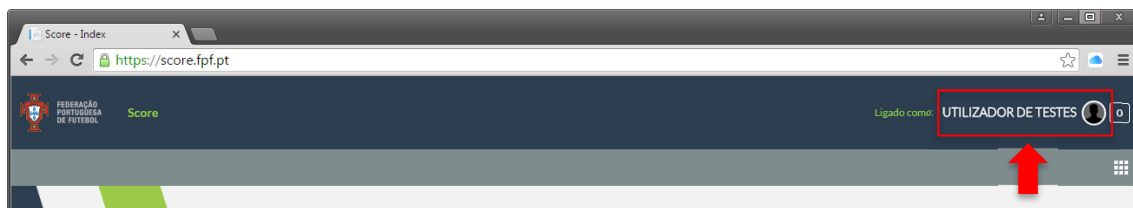


Após o primeiro login, o sistema irá solicitar de imediato que a palavra-passe seja alterada:

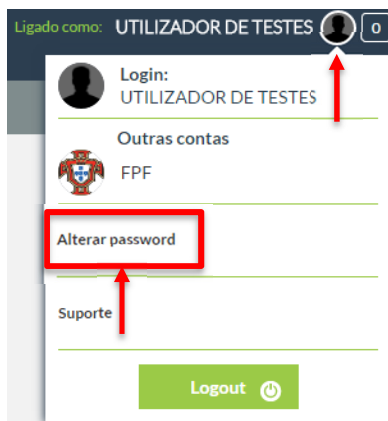


No campo **Palavra-passe actual** deve colocar a palavra-passe que lhe foi enviada inicialmente, nos campos **Palavra-passe** e **Confirmar palavra-passe** deve colocar a palavra-passe pretendida. Por fim, deve clicar no botão **Submeter** caso queira confirmar a nova palavra-passe ou clicar em **Cancelar** caso queira anular o processo de alteração.

Após efetuar o login no sistema, aparece o seu nome no canto superior direito do ecrã:

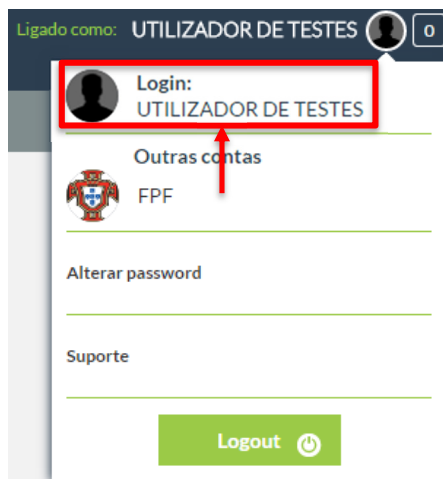


Pode alterar a sua palavra-passe de acesso ao sistema sempre que queira. Para tal, basta clicar no círculo que surge do lado direito do nome, onde surge uma silhueta ou a fotografia do utilizador (caso esta tenha sido inserida):

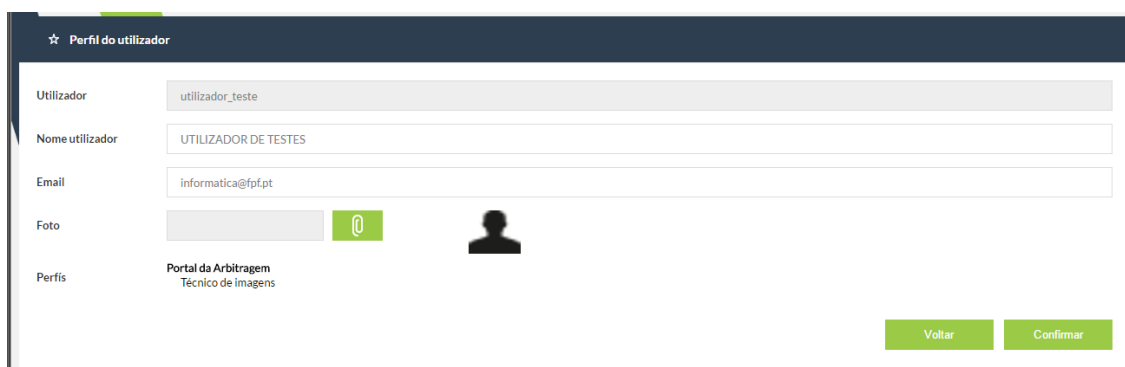


O sistema vai pedir para inserir a sua palavra-passe atual e depois que coloque a nova palavra-passe e depois volte a confirmar a nova palavra-passe, tal como aconteceu da primeira vez que efetuou o login.

Pode atualizar alguns dados associados ao seu utilizador, tais como a fotografia, o endereço de email e o seu nome. Para tal, deverá clicar no círculo que fica do lado direito do nome, depois clicar no seu nome:



Aqui aparece um ecrã de atualização dos seus dados de utilizador:

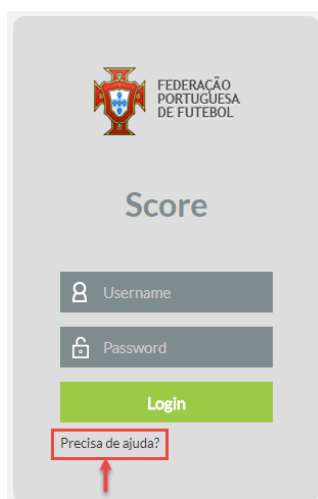


The screenshot shows a web interface titled "Perfil do utilizador". It contains several input fields: "Utilizador" (username) with the value "utilizador_teste", "Nome utilizador" (full name) with "UTILIZADOR DE TESTES", and "Email" with "informatica@fpf.pt". There is a "Foto" field with a placeholder image and a green upload icon. Below these fields, the user's role is listed as "Portal da Arbitragem" and "Técnico de imagens". At the bottom right, there are two green buttons: "Voltar" and "Confirmar".

Para editar os campos **Nome utilizador**, **Email** e **Foto**. Após a edição, deve clicar no botão **Confirmar** no canto inferior direito. Para cancelar, deve clicar no botão **Voltar**, também no canto inferior direito.

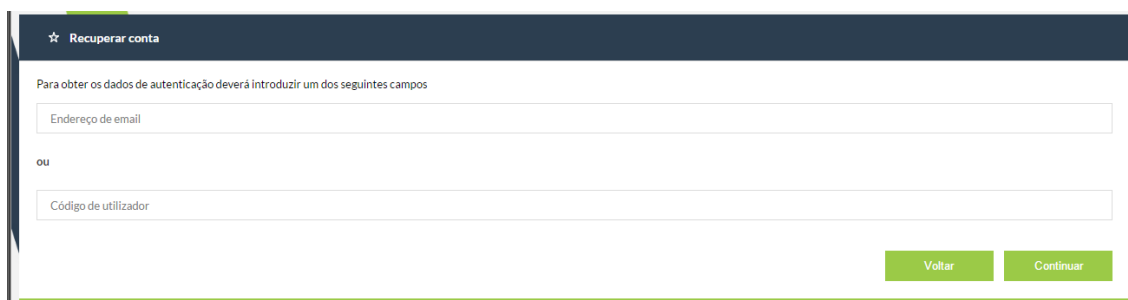
4. Recuperação da Palavra-passe

Se não se lembrar da sua palavra-passe, poderá efetuar a recuperação do acesso ao Score, usando a funcionalidade do ecrã de login **Precisa de ajuda?**, que se encontra imediatamente abaixo do botão **Login**, bastando para isso clicar sobre o texto.

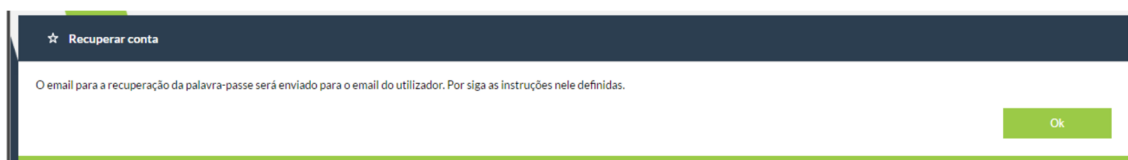


The screenshot shows the login screen for the "Score" system. At the top, there is the logo of the Portuguese Football Federation and the text "FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL". Below this, the word "Score" is displayed. There are two input fields: "Username" and "Password". A green "Login" button is positioned below the password field. At the bottom, there is a red-bordered link that says "Precisa de ajuda?". A red arrow points to this link.

Irá ser redirecionado para um novo ecrã onde tem duas opções. Ou introduz o endereço de email associado ao seu utilizador **Score**, ou introduz o seu nome de utilizador. Seguidamente deve clicar no botão **Continuar**. Clicar no botão **Voltar** vai cancelar a operação de recuperação da palavra-passe.



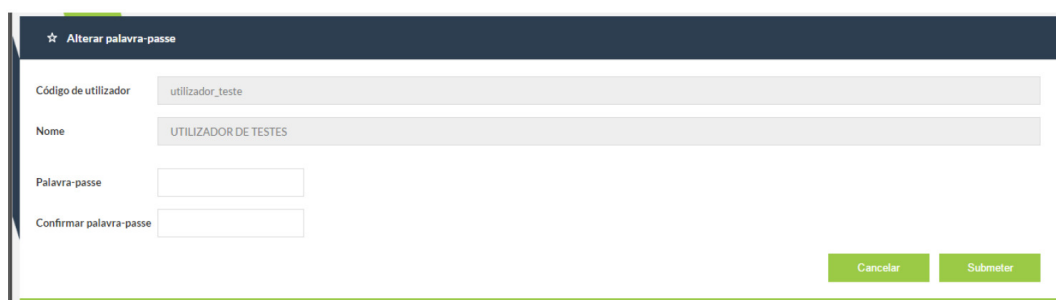
De seguida, aparece o seguinte ecrã, onde deve clicar no botão **Ok** de modo a voltar ao ecrã inicial de login.



Uma vez realizado este processo, deve aceder ao seu email e verificar se recebeu a seguinte mensagem:



Deve clicar no link que se encontra nesse email de modo a ser redirecionado ao **Score**, mais propriamente ao seguinte ecrã de alteração de palavra-passe:



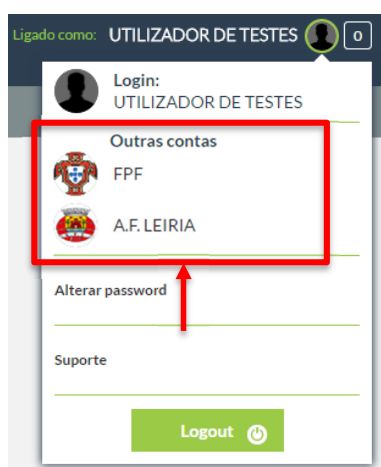
Depois de inserir a palavra-passe pretendida nos campos **Palavra-passe** e **Confirmar palavra-passe**, deve clicar no botão **Submeter**. Em alternativa, pode clicar em **Cancelar**, de modo a anular o processo de alteração de palavra-passe. Ao clicar em **Submeter**, surge o seguinte ecrã:



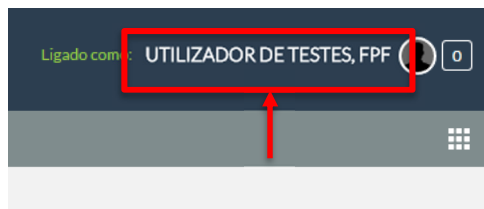
Ao clicar no botão **Ok**, vai ser redirecionado ao ecrã principal de login do **Score**.

5. Perfis de Utilizador

O seu utilizador está associado a uma entidade, pelo que antes de começar deverá seleccionar a entidade cujos dados quer aceder:

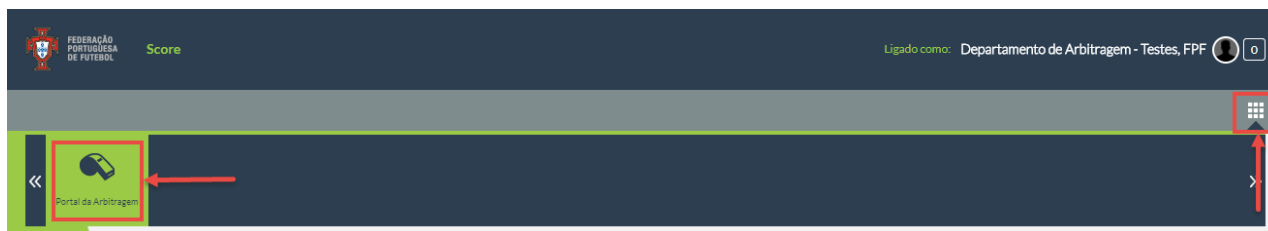


Ao seleccionar um perfil de utilizador, ele será indicado no ecrã, logo a seguir ao seu nome de utilizador:



6. Usar o Portal da Arbitragem

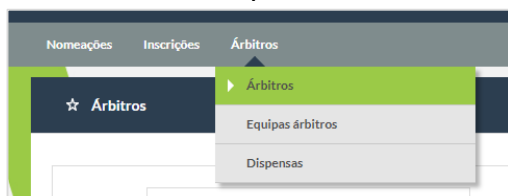
Após efetuar o login na aplicação, para ter acesso aos menus que estão associados ao seu perfil de utilizador, deverá passar com o rato no canto superior direito por cima dos quadrados que aparecem na barra cinzenta:



Depois é só clicar na opção “Portal da Arbitragem”.

7. Menu Árbitros

Este menu tem disponíveis três submenus que irão ser detalhados nos próximos pontos.



7.1. Sub-opção Árbitros

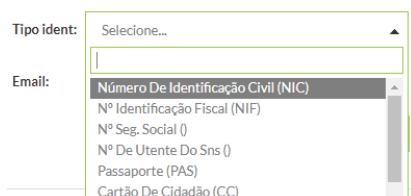
O perfil de utilizador Departamento de Arbitragem tem várias opções de menu disponíveis, mas inicia sempre na opção **Árbitros**.



Neste menu vão aparecer todos os árbitros cuja associação é a entidade que está relacionada com o perfil de utilizador. A lista aparece sempre inicialmente vazia. Clicando no botão **Pesquisar** aparecem todos os árbitros cuja associação é a entidade do utilizador, não só os árbitros da época atual, mas também os árbitros de todas as outras épocas passadas.

Existem alguns parâmetros de pesquisa, para o caso de ser necessário encontrar um árbitro (ou vários) em particular.

- **Associação** – é uma caixa de seleção onde apenas estão disponíveis as entidades associadas ao utilizador.
- **Árbitro** – neste campo de texto pode colocar o nome do árbitro ou apenas alguns dos nomes, por exemplo: “Nuno”, “Nuno Silva”, “Nuno Pereira Silva”.
- **Tipo ident** – é uma caixa de seleção onde deve seleccionar o tipo de documento de identificação do árbitro (cartão de cidadão, passaporte, número de segurança social, etc).




- **Identificação** – é um campo de texto onde deve ser introduzido o número do documento de identificação (seleccionado anteriormente na caixa de seleção Tipo ident) do árbitro. Pode colocar o número completo ou apenas alguns dígitos. Se optar por colocar apenas alguns dígitos, o sistema vai procurá-los dentro do documento de identificação de todos os árbitros, quer seja no início, no meio ou no fim.
- **Cód. Árbitro** – é um campo de texto, que corresponde ao código numérico do árbitro que é atribuído pela associação na qual está inscrito.


- **Email** – é um campo de texto onde deve ser introduzido o endereço de email do árbitro.

Depois de preenchidos os campos desejados, deve clicar no botão **Pesquisar** para obter os resultados de pesquisa. Caso queira fazer a mesma pesquisa utilizando critérios diferentes ou fazer uma nova pesquisa, deve clicar no botão **Limpar** para apagar os campos e pode preenchê-los novamente. O resultado da pesquisa terá o seguinte aspecto:

								Limpar	Pesquisar
Foto	Árbitro	Data Nasc.	Contactos	Associação	Cód. Árbitro	Identificação			
1	2	3	4	5	6	7			

1. **Foto** – Miniatura da fotografia de perfil do árbitro.
2. **Árbitro** – Nome completo do árbitro.
3. **Data Nasc.** – Data de nascimento do árbitro.
4. **Contactos** – Contactos do árbitro - email(s) e número(s) telefónico(s).
5. **Associação** – Nome da associação na qual o árbitro se encontra registado.
6. **Cód. Árbitro** – Código numérico atribuído ao árbitro pela associação.
7. **Identificação** – Tipo de documento de identificação do árbitro e respectivo número.

Na última coluna existe um ícone  onde pode clicar e aceder a todos os dados do árbitro correspondente, como informações pessoais, contactos, exames médicos e dispensas, por exemplo. Esta secção será detalhada mais à frente.


Também na última coluna existe um ícone  no topo onde, ao clicar, acede a uma nova janela onde pode criar um novo registo de um árbitro. A janela em questão terá o seguinte aspecto:

☆ Adicionar novo árbitro

Nome completo:

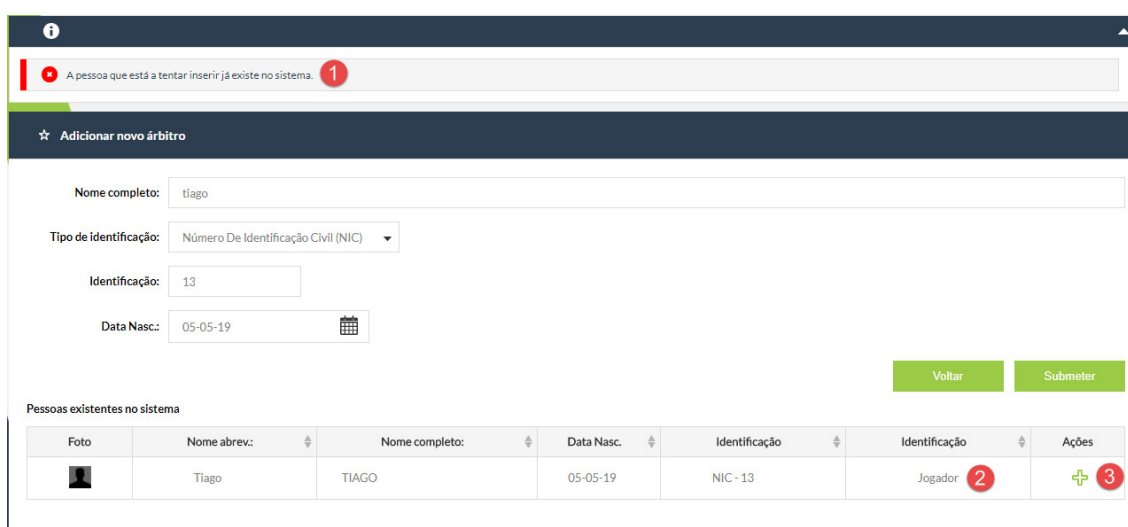
Tipo de Identificação:

Identificação:

Data Nasc.: 

Nesta janela deve introduzir as informações básicas do árbitro cujo perfil deseja criar. Deve, assim, introduzir o nome completo, o tipo de documento de identificação e o respectivo número e, por fim, a data de nascimento. Quando todas as informações estiverem inseridas deve clicar em **Submeter** para avançar. Caso tenha informações em falta ou não queira prosseguir com um novo registo, deve clicar em **Voltar** para sair.

Caso a pessoa que se está a inserir como novo árbitro já tenha outro perfil no sistema, por exemplo, como jogador ou como dirigente, surge o seguinte ecrã:



Adicionar novo árbitro

Nome completo: tiago


Tipo de identificação: Número De Identificação Civil (NIC)

Identificação: 13

Data Nasc.: 05-05-19


Voltar Submeter

Pessoas existentes no sistema

Foto	Nome abrev.:	Nome completo:	Data Nasc.:	Identificação	Identificação	Ações
	Tiago	TIAGO	05-05-19	NIC - 13	Jogador 2	+ 3

No campo (1) está indicado que o árbitro que se está a inserir no sistema já existe com outro perfil. No campo (2), o Score indica qual o perfil já existente para essa pessoa. Para avançar, deverá clicar em (3), no ícone + e o sistema agrega o novo perfil de árbitro à pessoa.

Uma vez feito o novo registo do árbitro, terá acesso à página de perfil do mesmo que tem o seguinte aspecto:

 **Árbitro:** Diogo 14
Data Nasc.: 26-10-1997
Identificações: NIC -

Género:
Início de carreira FS:
Cod. árbitro:

Associação do árbitro:
Data registo assoc.:

✧ Dados do árbitro

Informações pessoais ▾
Informação profissional ▾
Moradas ▾
Contactos ▾
Dados bancários ▾
Mensagens SMS ▾
Disponibilidade do árbitro ▾
Incompatibilidades ▾
Exames médicos ▾
Dispensas ▾
Equipa de arbitragem ▾
Nomeações ▾
Inscrições ▾
Núcleos ▾

[Voltar](#) [Editar](#)

A informação do árbitro está dividida por vários separadores, como é visível na imagem anterior. Para consultar a informação de cada um dos separadores, basta clicar na barra cinzenta desejada para expandir a janela e visualizar o seu conteúdo.

Informação profissional ▲

Profissão:	Empregador:	
Telefone:	Telemóvel:	Fax:
Email:	Outro:	
Morada:	Localidade:	Cód. Postal: -
Freguesia:	Concelho:	Cidade:
Distrito:	País:	

No caso de um novo árbitro, apenas a informação introduzida inicialmente (nome, tipo de documento de identificação, número de documento de identificação e data de nascimento) está disponível.

Para adicionar informação, deve clicar no botão **Editar** (que se encontra no fundo da página) e adicionar informação nos campos desejados.

Moradas

Morada: Rua do Futebol

Localidade: |

Cód. Postal: Procurar

Freguesia: Procurar

Concelho: Procurar

Distrito: Selecione...

Cidade: Procurar

País: Selecione...

Longitude:

Latitude:

Uma vez que todas as informações estejam introduzidas, deve clicar em **Submeter** para as gravar. Pode também clicar em **Voltar** para cancelar as alterações e voltar ao perfil do árbitro. Uma vez que esteja novamente no perfil do árbitro, pode carregar em **Voltar** para retornar ao menu de pesquisa de árbitro. Em alternativa, basta clicar no separador **Árbitros** no topo da página.

7.2. Sub-opção Equipas árbitros

Nesta opção é possível definir equipas de arbitragem em qualquer uma das modalidades. Ao clicar na opção de menu, o utilizador é direcionado para um ecrã onde pode fazer a gestão das equipas de arbitragem, por época.

☆ Equipas de arbitragem

Época: 2016-2017 ✕ Modalidade: Selecione... Associação: Selecione...

Função: Selecione... Árbitro: Procurar Núcleo: Selecione...

Nº equipa:

Limpar Pesquisar

Época	Associação	Modalidade	Nº equipa	Árb. Chefe	Árbitros	+
-------	------------	------------	-----------	------------	----------	---

Inicialmente, o ecrã surge sem informação, tendo o utilizador vários critérios de pesquisa disponíveis:

- **Época** – nesta lista de seleção é possível colocar a época para a qual se quer visualizar/editar equipas de arbitragem.

- **Modalidade** – nesta lista de seleção surgem os vários tipos de futebol disponíveis no sistema.
- **Associação** – nesta lista de seleção surgem as entidades às quais está associado o perfil de utilizador.
- **Função** – nesta lista de seleção surgem as funções que o árbitro pode assumir na equipa de arbitragem.
- **Árbitro** – caixa de texto onde se pode pesquisar pelo nome de um árbitro. O utilizador pode colocar o nome do árbitro ou apenas alguns dos nomes, por exemplo: “Nuno”, “Nuno Silva”, “Nuno Pereira Silva”.
- **Núcleo¹** – nesta lista de seleção surgem os núcleos de árbitros existentes no sistema que estão associados à entidade do utilizador, podendo o utilizador pesquisar pelas equipas de determinado núcleo.
- **Nº equipa** – caixa de texto onde se pode pesquisar pelo número da equipa.

Após efetuar a pesquisa, surgem as equipas que correspondem aos critérios indicados e que estão inseridas no sistema:

☆ Equipas de arbitragem
🔍

Época: 2017-2018 ✕	Modalidade: Selecione...	Associação: Selecione...
Função: Selecione...	Árbitro: Procurar	Núcleo: Selecione...
Nº equipa: <input type="text"/>		<input type="button" value="Limpar"/> <input type="button" value="Pesquisar"/>

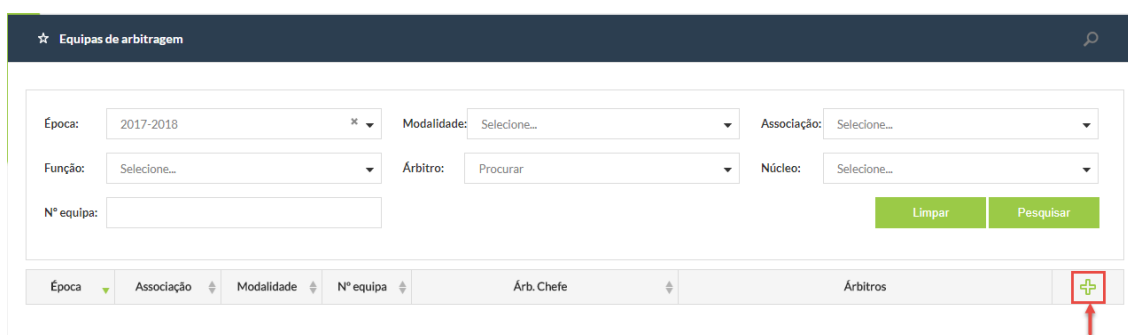
Época	Associação	Modalidade	Nº equipa	Árb. Chefe	Árbitros	
2017-2018	FPF	FUTEBOL 11	6	1	2	+ 3 - ARBITRO ASSISTENTE 1 - ARBITRO ASSISTENTE 2 4 5

1. **Árb. Chefe** - Aqui surge o nome do árbitro que foi indicado como sendo o chefe da equipa – não é obrigatório indicar um chefe de equipa em futsal.
2. **Árbitros** - Aqui surgem os nomes e funções dos restantes membros da equipa.
3. O ícone + permite criar uma nova equipa de arbitragem, funcionalidade que será explicada de seguida.
4. O ícone permite editar os dados de uma equipa de arbitragem.

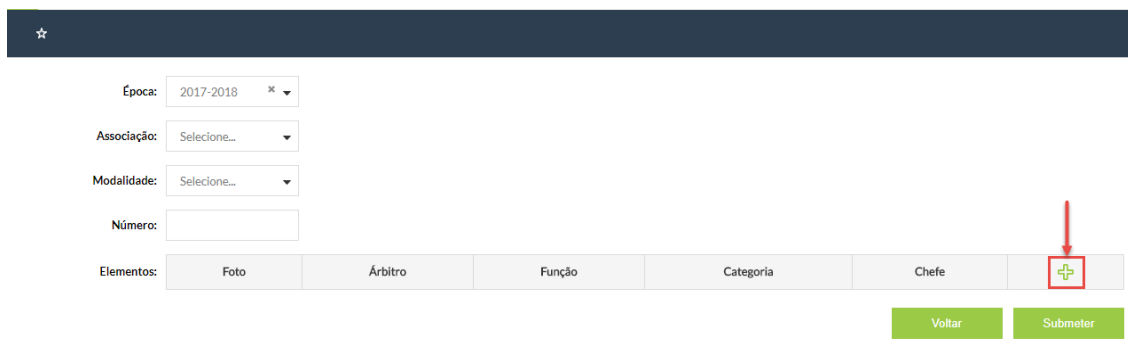
¹ Para ter a lista de núcleos da sua associação disponíveis no sistema, basta enviar a mesma para ccs@fpf.pt e solicitar a sua inserção no Score. Apenas tem de enviar os nomes dos núcleos.

5. O ícone ✖ elimina a equipa de arbitragem do sistema.
6. **Nº Equipa** - Aqui surge o nº equipa correspondente – não é de preenchimento obrigatório.


Para criar uma nova equipa de arbitragem, o utilizador deve clicar no ícone +, que surge no cabeçalho da tabela, do lado direito:



Aqui é direcionado para o ecrã de criação/edição de equipas:



- O campo **época** está pré-selecionado com a época atual.
- O campo **associação** é uma lista de seleção com as entidades a que o utilizador está associado.
- O campo **modalidade** é uma lista de seleção com todos os tipos de futebol disponíveis no sistema.
- O campo **número** é uma caixa de texto onde pode ser introduzido o número da equipa de arbitragem.

- A tabela **elementos** é usada para introduzir os elementos da equipa de arbitragem. Para introduzir cada elemento, é necessário clicar no ícone , que se encontra no cabeçalho da tabela, do lado direito. Ao clicar, adiciona uma nova linha:




☆


Época: 2017-2018 ✕

Associação: Selecione...

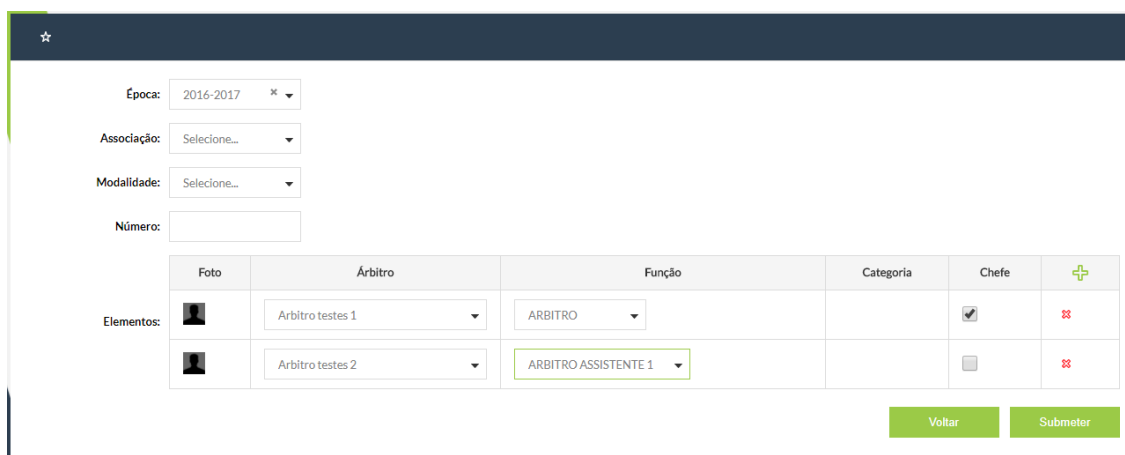
Modalidade: Selecione...

Número:

	Foto	Árbitro	Função	Categoria	Chefe	
Elementos:		<input type="text"/>	Selecione...		<input type="checkbox"/>	

- No campo **árbitro** deve escrever o nome ou o código do árbitro que quer adicionar à equipa. Este campo tem pesquisa inteligente, pelo que ao escrever as primeiras letras do nome, ele vai dar logo sugestões. Ao selecionar um árbitro, aparecerá a sua fotografia na coluna **foto** e a categoria na coluna **categoria**.
- No campo **função**, deve selecionar a função deste árbitro dentro da equipa de arbitragem. Dentro da mesma equipa é possível haver vários árbitros com a mesma função.
- A caixa de seleção **chefe**, serve para indicar se este árbitro é o chefe da equipa. Apenas é possível indicar um chefe por equipa. No futsal não é obrigatório indicar um chefe de equipa.
- No campo **categoria**, aparece indicada a categoria do árbitro na presente época na entidade do utilizador e na modalidade selecionada para a equipa.
- Por fim, ao clicar no símbolo , este elemento é eliminado da equipa.

Quando toda a equipa estiver inserida, o utilizador deve clicar no botão **Submeter**.



Época: 2016-2017 ✕

Associação: Seleccione...

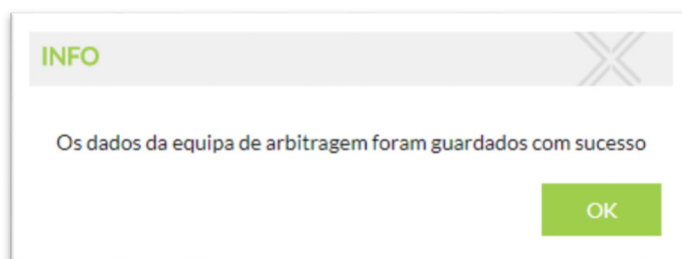
Modalidade: Seleccione...

Número:

Foto	Árbitro	Função	Categoria	Chefe	
	Árbitro testes 1	ARBITRO		<input checked="" type="checkbox"/>	✖
	Árbitro testes 2	ARBITRO ASSISTENTE 1		<input type="checkbox"/>	✖

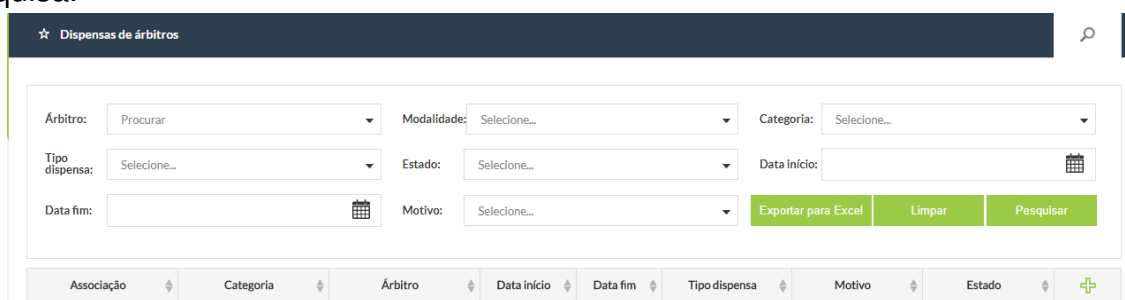
Voltar Submeter

Ao carregar em **Submeter**, o sistema fornece a seguinte informação:



7.3. Sub-opção Dispensas

O Score permite fazer a gestão dos pedidos de dispensa dos árbitros. Nesta opção de menu, o utilizador pode visualizar todos os pedidos de dispensa que tem no sistema. Esta funcionalidade permite que a arbitragem insira o pedido de dispensa, mas também permite ao árbitro/observador efetuar o pedido de dispensa na sua própria área de acesso (funcionalidade ainda em desenvolvimento). A arbitragem recebe esse pedido e aprova ou não. Quando o árbitro efetua o pedido, a arbitragem recebe um alerta por email e esse pedido surge neste ecrã, que permite filtrar a informação através dos seus parâmetros de pesquisa.



☆ Dispensas de árbitros

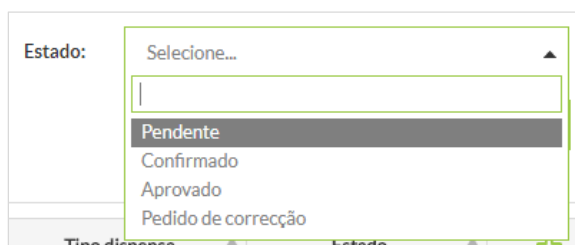
Árbitro: Procurar Modalidade: Seleccione... Categoria: Seleccione...

Tipo dispensa: Seleccione... Estado: Seleccione... Data início:

Data fim: Motivo: Seleccione... Exportar para Excel Limpar Pesquisar

Associação	Categoria	Árbitro	Data início	Data fim	Tipo dispensa	Motive	Estado	
------------	-----------	---------	-------------	----------	---------------	--------	--------	--

- **Árbitro** – caixa de texto onde se pode pesquisar pelo nome ou pelo código de um árbitro. Este campo tem pesquisa inteligente, pelo que ao escrever as primeiras letras do nome, ele vai dar logo sugestões.
- **Modalidade** – Tipo de futebol para o qual a dispensa está a ser pedida.
- **Categoria** – Categoria do árbitro/observador que pede a dispensa.
- **Tipo de dispensa** – lista de seleção com todos os tipos de dispensa disponíveis no sistema.
- **Estado** – lista de seleção com os possíveis estados de uma dispensa:



Estado: Seleccione...



















- Pendente
- Confirmado
- Aprovado
- Pedido de correção

- **Data de início e data de fim** – campos onde o utilizador pode introduzir intervalos de datas para fazer a pesquisa de dispensas.
- **Motivo** – lista de seleção onde pode indicar se o motivo de dispensa se prende com motivos pessoais ou profissionais.




Uma vez preenchidos os critérios de pesquisa pretendidos, deve clicar em **Pesquisar** e a tabela será preenchida com os resultados como no exemplo a seguir:

★ Dispensas de árbitros

Árbitro: Procurar Modalidade: Futebol 11 Categoria: Tipo dispensa: Seleccione... Estado: Seleccione... Data início: 01-12-2017 Data fim: 15-12-2017 Motivo: Seleccione... Exportar para Excel Limpar Pesquisar

Associação	Categoria	Árbitro	Data início	Data fim	Tipo dispensa	Motivo	Estado	
FPF			10-12-2017 00:00	10-12-2017 23:59	Dispensa	Motivos Pessoais	Aprovado	  
FPF			09-12-2017 00:00	09-12-2017 23:59	Dispensa	Motivos Pessoais	Aprovado	  
FPF			08-12-2017 00:00	10-12-2017 23:59	Dispensa	Motivos Pessoais	Aprovado	  
FPF			08-12-2017 00:00	10-12-2017 23:59	Dispensa	Motivos Pessoais	Aprovado	  
FPF			02-12-2017 00:00	02-12-2017 23:59	Dispensa	Motivos Pessoais	Aprovado	  
FPF			02-12-2017 00:00	03-12-2017 23:59	Dispensa	Motivos Profissionais	Aprovado	  

Pode transferir a tabela directamente para o Excel, utilizando o botão **Exportar para Excel**. Pode também clicar em **Limpar** para apagar os campos de pesquisa e iniciar uma nova pesquisa.


Na última coluna tem disponíveis três opções para cada pedido (cada linha). Ao clicar em  pode ver em mais detalhe as informações do pedido correspondente a essa linha. Ao clicar em  pode editar as informações desse mesmo pedido. E ao clicar em  pode eliminar esse pedido*.

*(nota: esta opção elimina permanentemente o pedido do sistema e não apenas da tabela).

Como pode ser verificado pela imagem anterior, cada linha da tabela corresponde a um árbitro/observador e por coluna tem as seguintes informações:

1. **Associação** – Nome da associação na qual o árbitro/observador se encontra inscrito
2. **Categoria** – Categoria do árbitro/observador na presente época
3. **Árbitro** – Nome completo do árbitro/observador
4. **Data início e Data fim** – período para o qual o árbitro/observador requisita dispensa
5. **Tipo de dispensa** – indica a natureza do pedido de dispensa (por exemplo: Dispensa ou Férias)
6. **Motivo** – indica se o pedido de dispensa se deve a motivos profissionais ou pessoais
7. **Estado** – indica se o pedido de dispensa se encontra aprovado, rejeitado, a aguardar correcção ou resposta

Na última coluna existem mais opções:

Ao clicar no símbolo  será redirecionado para um novo ecrã onde terá o formulário a ser preenchido para fazer um novo pedido de dispensa:

☆ Adicionar pedido de dispensa do árbitro

Árbitro: Procurar

Categoria: Selecione...

Tipo dispensa: Selecione...

Motivo: Selecione...

Data pedido: 13-12-2017 00:00

Data início: 13-12-2017 00:00

Data fim: 13-12-2017 23:59

Observações:

Anexos: Adicionar anexo

Voltar Confirmar

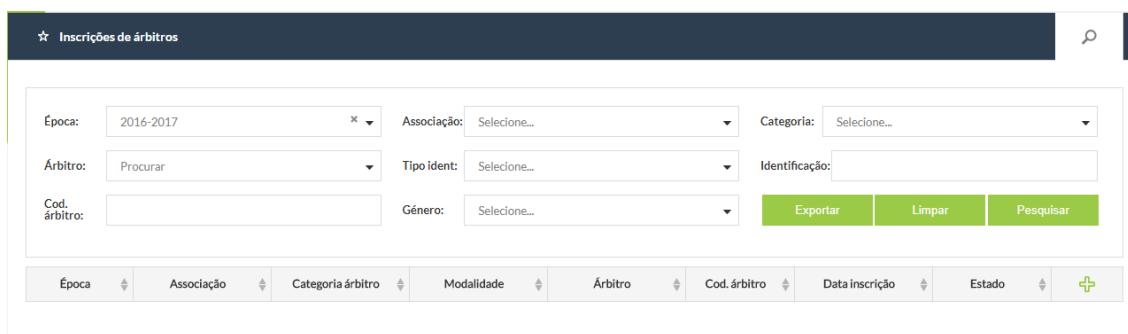
Neste ecrã devem ser introduzidos todos os dados anteriormente descritos, de modo a que o pedido seja registado.

- No campo **árbitro** deve escrever o nome ou o código do árbitro/observador a que quer adicionar a dispensa. Este campo tem pesquisa inteligente, pelo que ao escrever as primeiras letras do nome, ele vai dar logo sugestões.
- No campo **categoria**, surgem todas as categorias que o árbitro/observador selecionado tem na época em questão. Deve selecionar a categoria para a qual pretende inserir a dispensa. Se o árbitro/observador tiver mais do que uma categoria e pretender dispensa para todas, terá de inserir uma dispensa por categoria.
- No campo **tipo de dispensa**, surge uma lista para selecionar.
- No campo **data do pedido**, o utilizador deve colocar a data e hora em que o árbitro/observador pediu dispensa.
- No campo **data de início**, o utilizador deve colocar a data e hora do início da dispensa.
- No campo **data de fim**, o utilizador deve colocar a data e hora do fim da dispensa.
- No campo **observações**, o utilizador pode colocar texto livre com informação que considere pertinente para este pedido de dispensa.

- No campo **anexos**, o utilizador pode colocar documentos que justifiquem o seu pedido de dispensa.
- No campo **motivos**, o utilizador pode definir se a dispensa se deve a motivos pessoais ou profissionais.

8. Opção de menu Inscrições

Nesta opção de menu, é possível gerir as categorias que os árbitros e observadores têm na época, permitindo inserir, editar e eliminar uma inscrição na época destes agentes desportivos. Para ser possível fazer esta gestão, o utilizador com perfil Departamento de Arbitragem tem de ter no seu perfil a entidade/associação à qual pertence o árbitro.



Inicialmente, o ecrã surge sem informação, tendo o utilizador vários critérios de pesquisa disponíveis:

- **Época** – nesta lista de seleção é possível colocar a época para a qual se quer visualizar/editar inscrições.
- **Associação** – nesta lista de seleção surgem as entidades às quais está associado o perfil de utilizador.
- **Categoria** – lista de seleção com a lista de categorias existentes no sistema.
- **Árbitro** – caixa de texto onde se pode pesquisar pelo nome ou pelo código de um árbitro/observador. Este campo tem pesquisa inteligente, pelo que ao escrever as primeiras letras do nome, ele vai dar logo sugestões.
- **Tipo ident** – é uma lista de seleção onde deve selecionar o tipo de documento de identificação do árbitro/observador:

Tipo ident: Seleccione...

na associaçã

Número de Identificação Civil (NIC)
Nº identificação fiscal (NIF)
Nº seg. social ()
Nº de utente do SNS ()
Passaporte (PAS)

- **Identificação** – é um campo de texto onde deve ser introduzido o número do documento de identificação do árbitro/observador. Pode colocar o número completo ou apenas alguns dígitos. Se optar por colocar apenas alguns dígitos, o sistema vai procurá-los dentro do documento de identificação de todos os árbitros, quer seja no início, no meio ou no fim.
- **Cod árbitro** – é um campo de texto, que corresponde ao código do árbitro/observador que é atribuído na associação.
- **Género** – é uma lista de seleção onde o utilizador deve escolher o género do árbitro/observador.

Uma vez preenchidos todos os critérios de pesquisa desejados, deve clicar em **Pesquisar**. Surge, então, uma tabela na qual constam todos os resultados que obedeçam aos parâmetros de pesquisa utilizados. A tabela resultante da pesquisa tem o seguinte aspecto:

☆ Inscrições de árbitros

Época: 2017-2018 Associação: Seleccione... Categoria: Procurar

Árbitro: Procurar Tipo ident: Seleccione... Identificação:

Cod. árbitro: Género: Seleccione... Exportar Limpar Pesquisar

Época	Associação	Categoria árbitro	Modalidade	Árbitro	Cod. árbitro	Data inscrição	Estado	
2017-2018	FPF		FUTEBOL 11			01-07-2017 14:22	Em actividade	☰
2017-2018	FPF		FUTEBOL 11			01-07-2017 15:53	Em actividade	☰

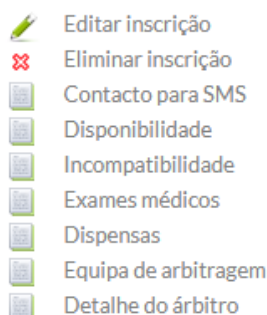
Esta tabela tem os seguintes campos:

- **Época** – identifica a época desportiva para a qual a inscrição se encontra válida
- **Associação** – identifica a associação na qual o árbitro/observador se encontra inscrito


- **Categoria árbitro** – identifica a categoria do árbitro/observador
- **Modalidade** – tipo de futebol para o qual a inscrição é válida
- **Árbitro** – nome completo do árbitro/observador
- **Cod. Árbitro** – código de identificação do árbitro/observador
- **Data inscrição** – data e hora em que o pedido de inscrição foi feito
- **Estado** – identifica o estado da inscrição

Para descarregar a tabela para o computador em formato excel, basta clicar no botão **Exportar**. Caso os resultados da pesquisa não sejam os pretendidos, pode clicar em **Limpar** para apagar os campos de pesquisa, preenchê-los novamente e clicar em **Pesquisar** para obter uma nova tabela.

Em cada linha da tabela, na coluna **Ações** existe a opção de aceder aos detalhes da inscrição, bastando para isso clicar no ícone ☰ para aceder ao seguinte submenu:

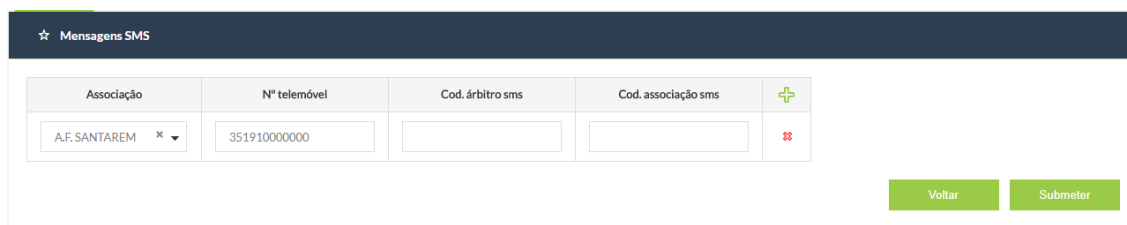


Também é possível aceder a informações mais detalhadas relativas ao árbitro. Acedendo a cada uma das opções, será dirigido à secção correspondente, onde pode não só consultar as informações em causa mas também modificar e acrescentar dados. Todos os ecrãs associados a estes itens de detalhe encontram-se divididos em duas partes, sendo que em comum têm a secção de informações gerais do árbitro:

	Árbitro: ÁRBITRO DE TESTES Data Nasc.: 25-12-1987 Identificações:	Género: MASCULINO Início de carreira F5: Cod. árbitro:	Associação do árbitro: A.F. HORTA Data registo assoc.:
---	--	--	---

Distinguindo-se entre elas através da segunda parte dos ecrãs, onde é possível acrescentar, modificar e eliminar as informações mais específicas de cada uma das secções. As secções de detalhe terão os seguintes aspectos:

- **Contacto para SMS**



Associação	Nº telemóvel	Cod. árbitro sms	Cod. associação sms	
A.F. SANTAREM	351910000000			+

Voltar Submeter

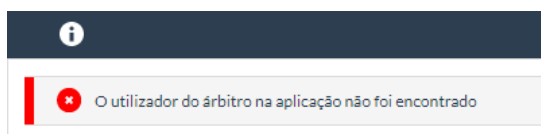
Na coluna **Associação** identifica-se a associação na qual o árbitro/observador se encontra inscrito e para a qual se quer associar o contacto SMS. Nesta caixa de seleção apenas aparecem disponíveis as entidades às quais o utilizador Score que está a fazer esta edição se encontra associado.

A coluna **Nº telemóvel** identifica o número de telemóvel para o qual deve ser feito o envio de SMS e de onde o sistema poderá receber SMS (por exemplo, de confirmação de nomeação). O número de telemóvel introduzido tem de ter sempre o prefixo 351 (tal como se pode ver na imagem acima).

A coluna **Cod. Árbitro sms** identifica o código de segurança numérico que o árbitro deve colocar nos seus SMS's enviados, de modo a validar o conteúdo dos mesmos (este código é opcional).

A coluna **Cod. Associação sms** identifica o código de segurança utilizado pela associação (este código é opcional).

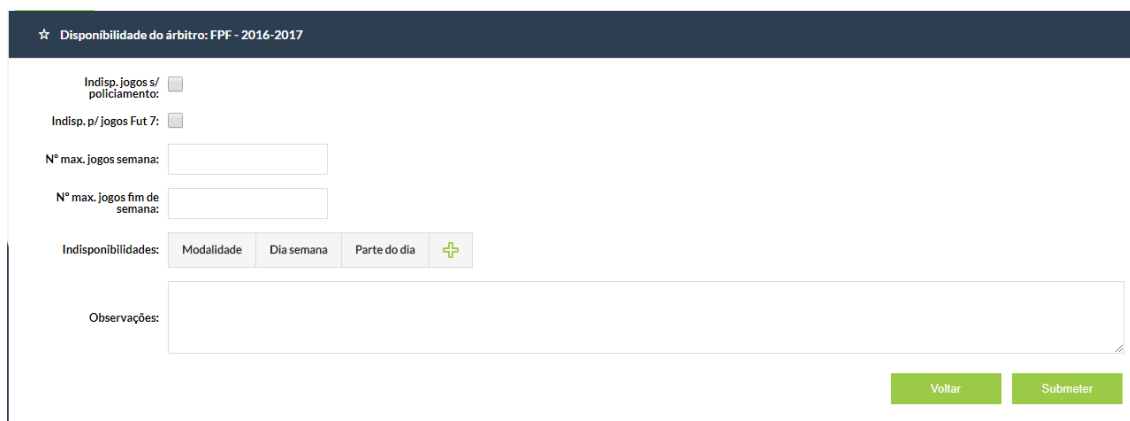
Um pormenor muito importante é que o sistema só deixa introduzir este contacto para SMS quando o árbitro/observador tem um utilizador Score criado, caso contrário o sistema dá este erro:



Se o sistema der este erro, deve ser enviado um email para ccs@fpf.pt a solicitar a criação do utilizador Score para o árbitro/observador em questão.

Para sair deste ecrã basta clicar em **Voltar**. Para criar um novo registo, basta clicar no símbolo **+**, preencher os campos anteriormente descritos e no fim clicar em **Submeter**.

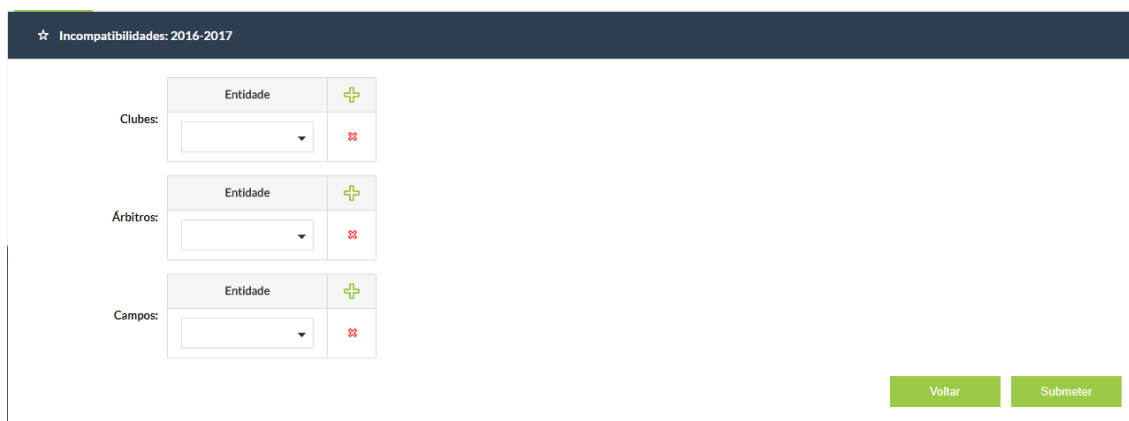
- **Disponibilidade**





- **Indisp. Jogos s/policimento** – caso esteja seleccionado () indica que o árbitro não tem disponibilidade para arbitrar jogos onde a presença de agentes de segurança não esteja garantida.
- **Indisp. p/jogos Fut 7** – caso esteja seleccionado () indica que o árbitro não tem disponibilidade em arbitrar jogos de modalidade futebol 7.
- **Nº max. jogos semana** – indica o número máximo de jogos que o árbitro se predispõe a arbitrar por semana.
- **Nº max. jogos fim de semana** – indica o número máximo de jogos que o árbitro/observador se predispõe a arbitrar por fim-de-semana.
- **Indisponibilidades** – indica indisponibilidades específicas do árbitro/observador, seja por modalidade, por dia de semana ou por períodos do(s) dia(s). Neste tópico podem ser acrescentados tantos casos de indisponibilidade quanto os necessários através do ícone .
- **Observações** – é uma caixa de texto onde podem ser adicionadas todas e quaisquer informações que se considerem relevantes para esta secção, por exemplo, o motivo das indisponibilidades criadas no ponto anterior.

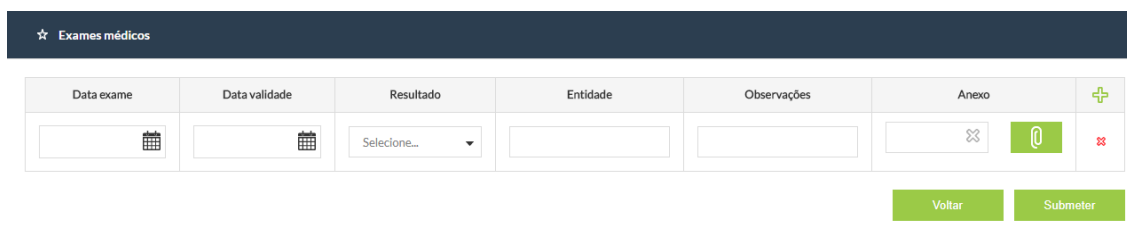
No final deste ecrã existe a possibilidade de retornar ao ecrã anterior através do botão **Voltar** ou de guardar as informações que possam ter sido entretanto adicionadas ou modificadas através do botão **Submeter**.


- **Incompatibilidades**





É neste ecrã onde deve identificar eventuais incompatibilidades que o árbitro possa ter com clubes, outros árbitros ou recintos de jogo. Para adicionar um item, clique no ícone  da secção correspondente. Para apagar um item, clique no ícone . Para gravar as alterações efetuadas basta clicar em **Submeter**.

- **Exames médicos**



- **Data exame** – Data em que o exame foi realizado
- **Data validade** – Data até quando o exame é válido (normalmente será de um ano menos um dia a partir da data em que o exame foi realizado)
- **Resultado** – Caixa de selecção que contém as opções **Aprovado** e **Não Aprovado**
- **Entidade** – instituição na qual o exame foi realizado
- **Observações** – campo no qual devem ser adicionadas quaisquer informações relevantes relativamente ao exame médico
- **Anexo** – campo no qual pode ser adicionado o exame médico (ou outro documento relevante) com o resultado através do ícone 

Na coluna final existe a possibilidade de apagar cada registo de exame médico individualmente clicando no ícone  ou criar um novo registo clicando no ícone . Para gravar as alterações efetuadas basta clicar em **Submeter**.

- **Dispensas**


Neste ecrã, o utilizador pode introduzir ou gerir as dispensas relativas ao árbitro/observador. Se ainda não tiver nenhuma dispensa introduzida no sistema, o ecrã aparece sem informação:

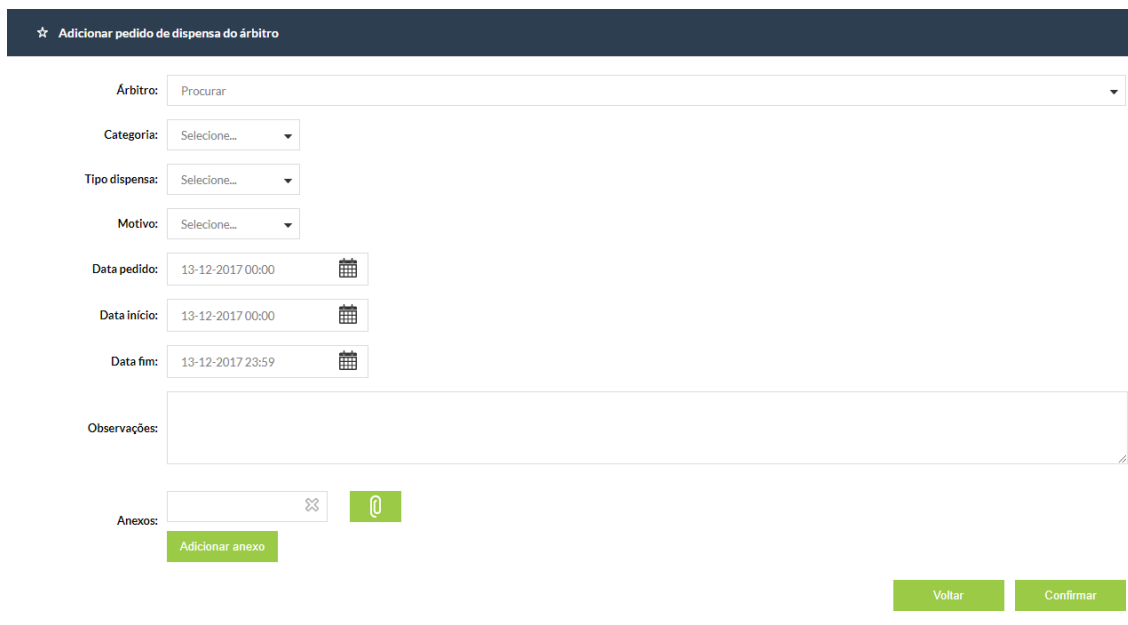


☆ Dispensas

Associação	Categoria	Tipo dispensa	Data pedido	Data início	Data fim	Estado	
------------	-----------	---------------	-------------	-------------	----------	--------	---

Voltar

Para introduzir uma dispensa, deverá clicar no ícone  e o sistema mostra o ecrã de introdução de dados da dispensa:




☆ Adicionar pedido de dispensa do árbitro


Árbitro: Procurar


Categoria: Selecione...

Tipo dispensa: Selecione...



Motivo: Selecione...

Data pedido: 13-12-2017 00:00 

Data início: 13-12-2017 00:00 

Data fim: 13-12-2017 23:59 

Observações:

Anexos:  

Adicionar anexo

Voltar Confirmar

Neste ecrã devem ser introduzidos todos os dados, de modo a que o pedido seja registado.

- No campo **árbitro** deve escrever o nome ou o código do árbitro/observador que quer adicionar a dispensa. Este campo tem pesquisa inteligente, pelo que ao escrever as primeiras letras do nome, ele vai dar logo sugestões.
 - No campo **categoria**, surgem todas as categorias que o árbitro/observador selecionado tem na época em questão. Deve selecionar a categoria para a qual pretende inserir a dispensa. Se o árbitro/observador tiver mais do que uma categoria e pretender dispensa para todas, terá de inserir uma dispensa por categoria.
 - No campo **tipo de dispensa**, surge uma lista para selecionar.
 - No campo **data do pedido**, o utilizador deve colocar a data e hora em que o árbitro/observador pediu dispensa.
 - No campo **data de início**, o utilizador deve colocar a data e hora do início da dispensa.
 - No campo **data de fim**, o utilizador deve colocar a data e hora do fim da dispensa.
 - No campo **observações**, o utilizador pode colocar texto livre com informação que considere pertinente para este pedido de dispensa.
 - No campo **anexos**, o utilizador pode colocar documentos que justifiquem o seu pedido de dispensa.
 - No campo **motivos**, o utilizador pode definir se a dispensa se deve a motivos pessoais ou profissionais.
- **Equipa de arbitragem**

☆ Equipa de arbitragem

Época: 2016-2017 ✕ ▾



Associação: Selecione... ▾

Modalidade: Futebol 11 ✕ ▾

Número:

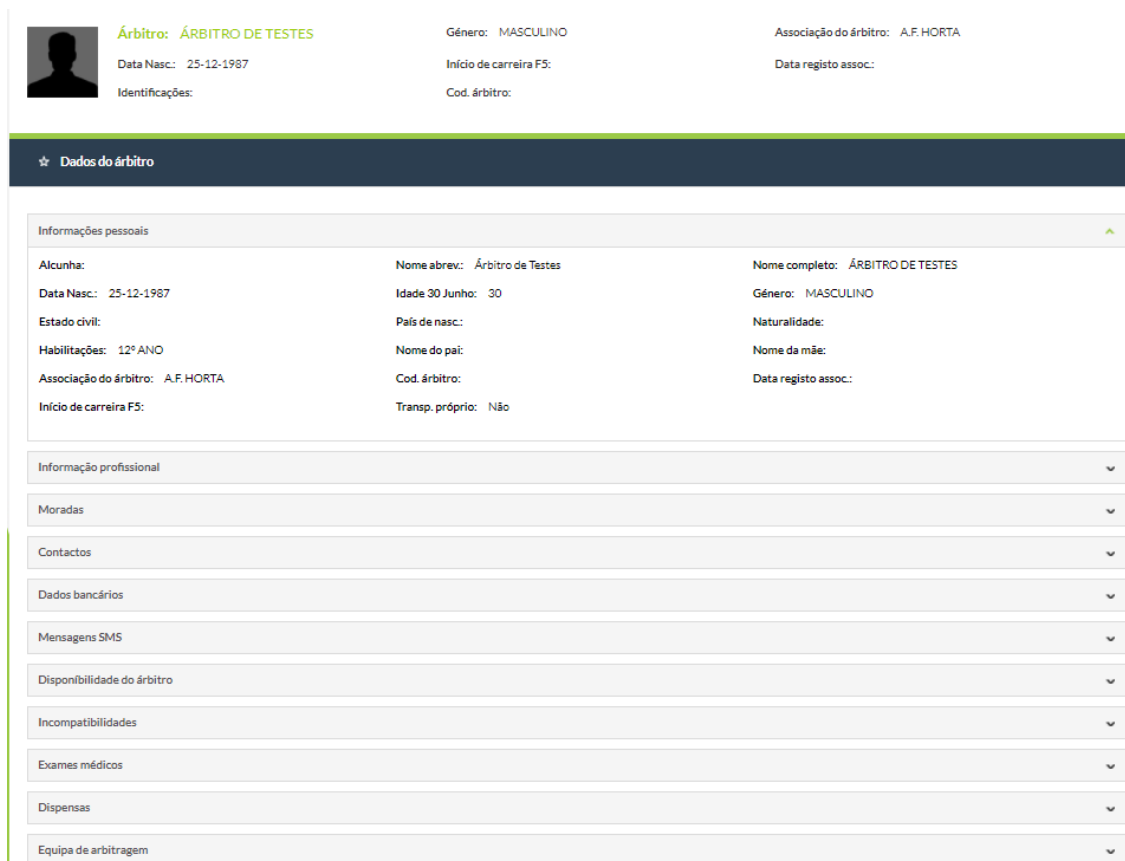
	Árbitro:	Função	
Elementos:	<input type="text"/> ✕ ▾	ARBITRO ✕ ▾	⊕ ✘
	<input type="text"/> ▾	Selecione... ▾	✘

Esta secção contém as informações da equipa de arbitragem à qual o árbitro pertence. O campo **Época** indica a época para a qual a equipa é válida, o campo **Associação** indica o nome da associação na qual a equipa se encontra inscrita. **Modalidade** é o tipo de futebol para a qual a equipa está inscrita e **Número** é o número de identificação da equipa de arbitragem.

Na tabela **Elementos** tem disponível a informação dos elementos da equipa de arbitragem, sendo que cada linha corresponde a um elemento. Na coluna **Árbitro** encontra-se o nome completo do árbitro, na coluna **Função** identifica-se o papel que o árbitro desempenha nessa equipa (árbitro, árbitro assistente, 2º árbitro, etc). No canto superior direito desta tabela, pode adicionar um novo elemento à equipa, através do ícone  ou eliminar um elemento através do ícone  da respectiva linha. Para gravar as alterações efetuadas basta clicar em **Submeter**.



- **Detalhe do árbitro**

Clicando nesta opção, será reencaminhado para o seguinte ecrã:

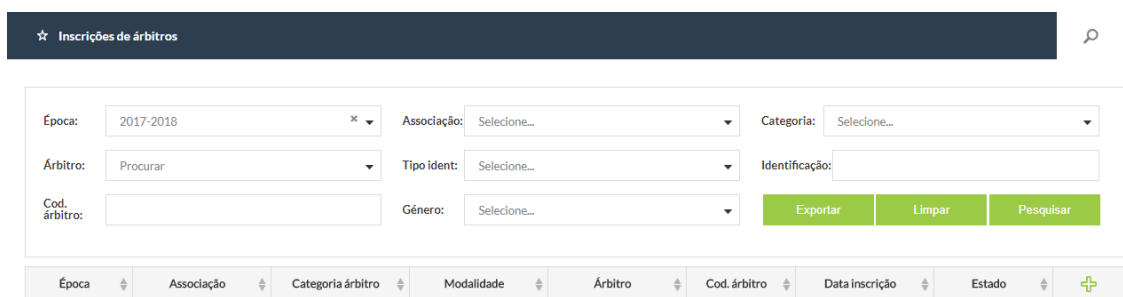



The screenshot shows a user interface for a referee's profile. At the top, there is a profile card with a silhouette icon, the name 'Árbitro: ÁRBITRO DE TESTES', and various details: 'Género: MASCULINO', 'Associação do árbitro: A.F.HORTA', 'Data Nasc.: 25-12-1987', 'Início de carreira F5:', 'Identificações:', and 'Cod. árbitro:'. Below this is a dark blue header with a star icon and the text 'Dados do árbitro'. The main content area is a list of expandable sections: 'Informações pessoais', 'Informação profissional', 'Moradas', 'Contactos', 'Dados bancários', 'Mensagens SMS', 'Disponibilidade do árbitro', 'Incompatibilidades', 'Exames médicos', 'Dispensas', and 'Equipa de arbitragem'. The 'Informações pessoais' section is expanded, showing a grid of fields: 'Alcunha:', 'Nome abrev.: Árbitro de Testes', 'Nome completo: ÁRBITRO DE TESTES', 'Data Nasc.: 25-12-1987', 'Idade 30 Junho: 30', 'Género: MASCULINO', 'Estado civil:', 'País de nasc.:', 'Naturalidade:', 'Habilitações: 12º ANO', 'Nome do pai:', 'Nome da mãe:', 'Associação do árbitro: A.F.HORTA', 'Cod. árbitro:', 'Data registo assoc.:', 'Início de carreira F5:', and 'Transp. próprio: Não'.

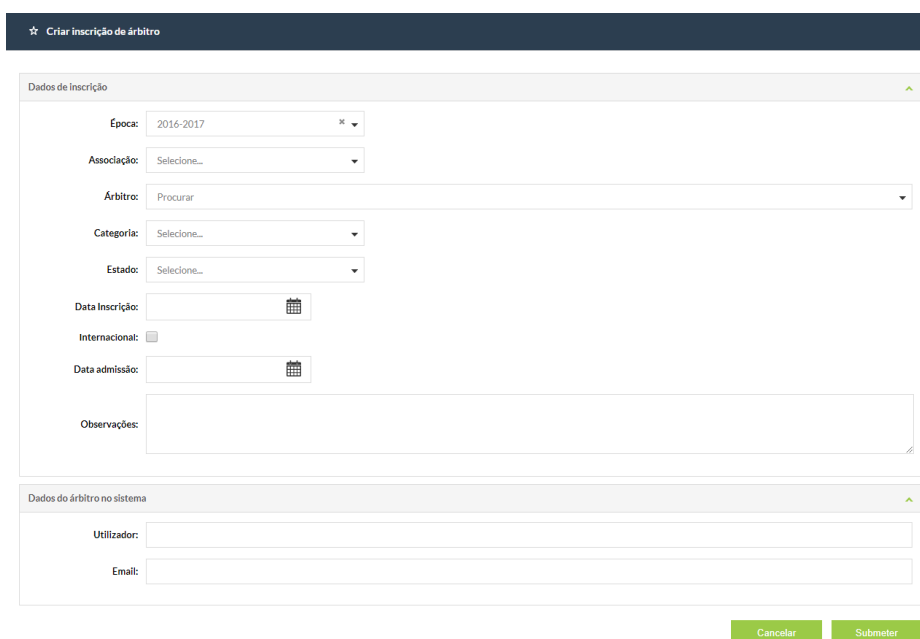
Neste ecrã tem acesso a todas as informações até aqui descritas e editáveis nas diferentes secções já referidas. Este ecrã foi anteriormente abordado na secção **Árbitros**.

Para além de todas as secções de informações do árbitro abordadas, este submenu (apresentado no ponto 7.1 do presente documento) também dá a possibilidade de modificar os conteúdos da inscrição através do ícone  e eliminar a inscrição por completo usando o ícone .

Voltando ao ecrã principal de pesquisa:



Para além de tudo o que foi dito até agora em relação às possibilidades de pesquisa deste ecrã, tem também a hipótese de adicionar uma nova inscrição, utilizando o ícone  no canto superior direito da tabela, sendo redirecionado para o seguinte ecrã:



- **Época** – caixa de seleção que identifica a época desportiva para a qual a inscrição é válida
- **Associação** – caixa de seleção que identifica a associação na qual o árbitro está registado
- **Árbitro** – caixa de seleção que identifica o nome completo do árbitro
- **Estado** – caixa de seleção que identifica a situação atual do árbitro (em actividade, transferido, jubilado, etc)
- **Data inscrição** – data na qual a inscrição foi submetida
- **Internacional** – identifica se o árbitro é internacional ou não
- **Data admissão** – data na qual a inscrição foi aprovada
- **Observações** – informações que possam ser consideradas relevantes para a inscrição em curso

No caso do árbitro ter utilizador no **Score**:

- **Utilizador** – nome de utilizador Score do árbitro
- **Email** – email do árbitro associado ao login do **Score**. Este campo pode ser editado no caso do árbitro mudar de endereço de email.

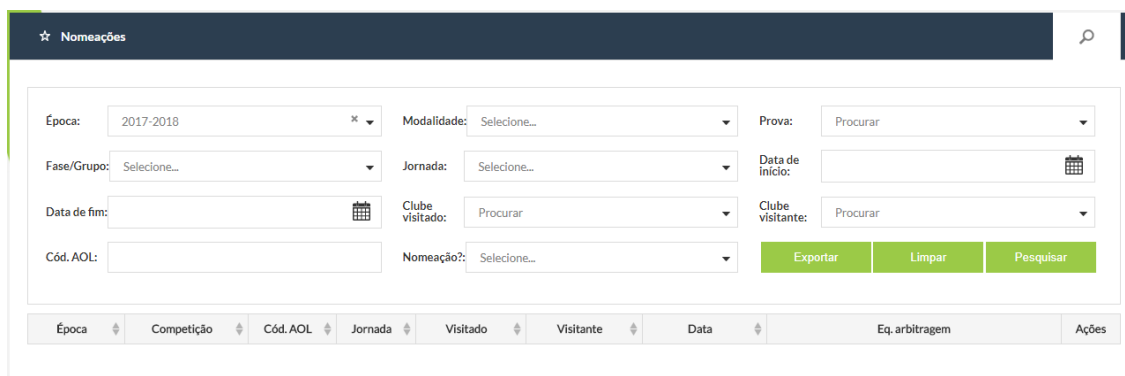
Deve preencher os dados necessários e clicar em **Submeter** para finalizar a inscrição ou em **Cancelar** para abandonar a criação de um novo registo.

9. Nomeações

Este menu tem disponíveis três submenus que irão ser detalhados nos próximos pontos.

9.1 Nomeações de árbitros

Ao aceder a este submenu, irá ser reencaminhado para o seguinte ecrã de pesquisa de jogos a nomear:



The screenshot shows a search interface for referee appointments. At the top, there is a header with a star icon and the text 'Nomeações'. Below this is a search bar with a magnifying glass icon. The main area contains several search filters: 'Época' (2017-2018), 'Modalidade' (Selezione...), 'Prova' (Procurar), 'Fase/Grupo' (Selezione...), 'Jornada' (Selezione...), 'Data de início' (calendar icon), 'Data de fim' (calendar icon), 'Clube visitado' (Procurar), 'Clube visitante' (Procurar), 'Cód. AOL' (empty), and 'Nomeação?' (Selezione...). At the bottom right of the filter area are three buttons: 'Exportar', 'Limpar', and 'Pesquisar'. Below the filters is a table header with columns: 'Época', 'Competição', 'Cód. AOL', 'Jornada', 'Visitado', 'Visitante', 'Data', 'Eq. arbitragem', and 'Ações'.

Como pode ser visto na imagem anterior, existem diferentes campos de pesquisa que podem ser utilizados:

- **Época** – época do jogo para o qual se quer criar/editar a nomeação
- **Modalidade** – tipo de futebol do jogo para o qual se quer criar/editar a nomeação
- **Prova** – nome da prova em causa
- **Fase/Grupo** – designação da fase de prova ou nome do grupo (este campo só fica disponível caso se preencha a prova)
- **Jornada** – número da jornada (este campo só fica disponível caso se preencha a fase/grupo)
- **Data de início** – início do intervalo de datas dos jogos para os quais se quer criar/editar a nomeação
- **Data de fim** – fim do intervalo de datas dos jogos para os quais se quer criar/editar a nomeação
- **Clube visitado** – nome do clube visitado
- **Clube visitante** – nome do clube visitante
- **Cód. AOL** – código numérico do jogo no AOL, os três primeiros dígitos correspondem à prova, os dois seguintes correspondem à sub-prova, os três seguintes ao número de jogo e o último dígito corresponde ao número de ordem
- **Nomeação** – caixa de seleção que permite filtrar a pesquisa por jogos com e sem árbitros nomeados

Uma vez preenchidos os campos de pesquisa pretendidos, surge uma tabela com o seguinte aspecto:

☆ Nomeações 🔍


Época:	2016-2017	Modalidade:	Selecione...	Prova:	Procurar
Fase/Grupo:	Selecione...	Jornada:	Selecione...	Data de início:	<input type="text"/>
Data de fim:	<input type="text"/>	Clube visitado:	Procurar	Clube visitante:	Procurar
Cód. AOL:	<input type="text"/>	Nomeação?:	Selecione...	<input type="button" value="Exportar"/> <input type="button" value="Limpar"/> <input type="button" value="Pesquisar"/>	

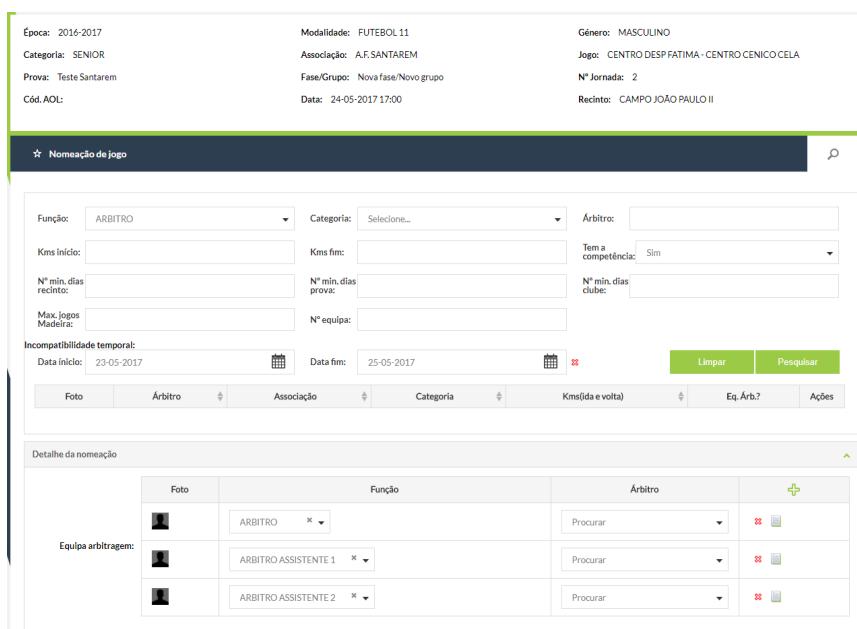
Época	Competição	Cód. AOL	Jornada	Visitado	Visitante	Data	Eq. arbitragem	Ações
2016-2017	Teste Santarem		2	CENTRO DESP FATIMA	CENTRO CENICO CELA	24-05-2017 17:00		+
2016-2017	Teste Santarem		1	CENTRO CENICO CELA	CENTRO DESP FATIMA	18-05-2017 10:51		+

Cada linha desta tabela corresponde a um jogo agendado no âmbito da entidade correspondente. Em coluna dispõe da informação da **Época** para a qual o jogo conta, da

Competição na qual se insere, o **Cód. AOL** correspondente, a **Jornada** na qual o jogo se realiza, o clube **Visitante**, o clube **Visitado**, a **Data** marcada para a realização do jogo e a **Eq. Arbitragem** nomeada.

É aconselhado que a pesquisa seja feita com o máximo de campos preenchidos possível, de modo a restringir os resultados e a diminuir o tempo de pesquisa. Os resultados da pesquisa podem ser transferidos directamente para Excel através do botão **Exportar**.

Na coluna **Ações** existe o ícone , ao clicar no mesmo será redireccionado para o seguinte ecrã:



Época: 2016-2017 Modalidade: FUTEBOL 11 Género: MASCULINO
 Categoria: SENIOR Associação: A.F. SANTAREM Jogo: CENTRO DESP FATIMA - CENTRO CENICO CELA
 Prova: Teste Santarem Fase/Grupo: Nova fase/Novo grupo Nº Jornada: 2
 Cód. AOL: Data: 24-05-2017 17:00 Recinto: CAMPO JOÃO PAULO II

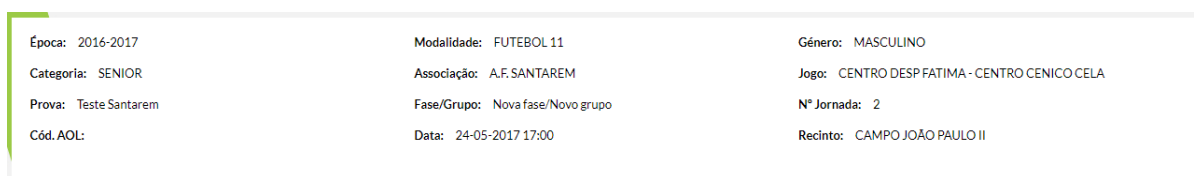
Nomeação de jogo

Função: ARBITRO Categoria: Seleccionar... Árbitro:
 Kms início: Kms fim: Tem a competência: Sim
 Nº mín. dias recinto: Nº mín. dias prova: Nº mín. dias clube:
 Max. jogos Madéira: Nº equipa:
 Incompatibilidade temporal: Data início: 23-05-2017 Data fim: 25-05-2017 Limpar Pesquisar

Foto	Árbitro	Associação	Categoria	Kms (ida e volta)	Eq. Arb.?	Ações
Detalle da nomeação						

Este ecrã está dividido em três secções.

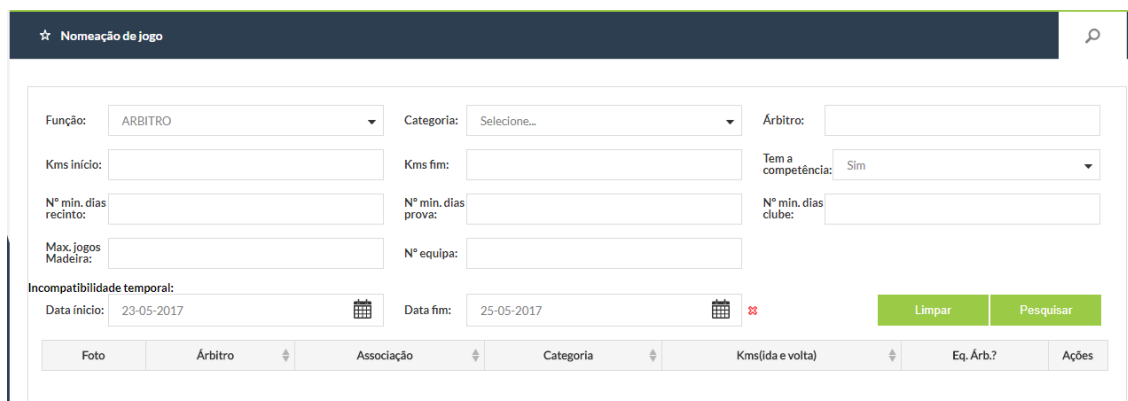
1) Informações gerais sobre o jogo



Época: 2016-2017 Modalidade: FUTEBOL 11 Género: MASCULINO
 Categoria: SENIOR Associação: A.F. SANTAREM Jogo: CENTRO DESP FATIMA - CENTRO CENICO CELA
 Prova: Teste Santarem Fase/Grupo: Nova fase/Novo grupo Nº Jornada: 2
 Cód. AOL: Data: 24-05-2017 17:00 Recinto: CAMPO JOÃO PAULO II

Esta secção é apenas para consulta e dispõe de todas as informações gerais do jogo para o qual se pretende efetuar a nomeação.

2) Nomeação de jogo




The screenshot shows a web interface for searching referees. At the top, there is a dark blue header with a star icon and the text 'Nomeação de jogo'. Below this is a search form with several input fields and dropdown menus. The fields include: 'Função' (set to 'ARBITRO'), 'Categoria' (set to 'Selecione...'), 'Árbitro' (empty), 'Kms início' and 'Kms fim' (empty), 'Tem a competência' (set to 'Sim'), 'Nº mín. dias recinto' and 'Nº mín. dias prova' (empty), 'Nº mín. dias clube' (empty), 'Max. jogos Madeira' (empty), and 'Nº equipa' (empty). There is also a section for 'Incompatibilidade temporal' with 'Data início' (23-05-2017) and 'Data fim' (25-05-2017). At the bottom right of the form are two green buttons: 'Limpar' and 'Pesquisar'. Below the form is a table with columns: 'Foto', 'Árbitro', 'Associação', 'Categoria', 'Kms(ida e volta)', 'Eq. Árb.?', and 'Ações'.

Esta secção tem os seguintes campos de pesquisa de árbitro:

- **Função** – papel que se pretende que o árbitro nomeado desempenhe no jogo (árbitro principal, árbitro assistente, etc)
- **Categoria** – categoria de árbitro que se pretende nomear
- **Árbitro** – nome do árbitro a ser pesquisado, pode colocar o nome completo ou apenas parte do mesmo (“josé”, “josé carlos”, “josé carlos santos”, etc), quanto mais completa a pesquisa mais exatos são os resultados
- **Kms início** – distância mínima que o árbitro tem de percorrer de casa até ao local de jogo (este valor pressupõe ida e volta, assim, caso queira um árbitro que more no mínimo a 10 Kms do campo, deve escrever “20”)
- **Kms fim** – distância máxima que o árbitro tem de precorrer de casa ao local de jogo (este valor pressupõe ida e volta, assim, caso queira um árbitro que more no máximo a 20 Kms do campo, deve escrever “40”)
- **Tem a competência** – caixa de selecção onde deve colocar “sim” no caso de querer obrigatoriamente um árbitro com a competência para o jogo/competição para a qual quer fazer a nomeação, ou “não” caso não seja um critério imperativo. A competência está pré-parametrizada no sistema e, basicamente, indica quais as categorias que podem apitar quais competições.
- **Nº min. dias recinto** – número mínimo de dias que deve ser tido em conta para que o árbitro possa voltar ao recinto de jogo em questão.
- **Nº min. dias prova** – número mínimo de dias que deve ser tido em conta para que o árbitro possa voltar a se nomeado para um jogo da prova em questão.
- **Nº min. dias clube** – número mínimo de dias que deve ser tido em conta para que o árbitro possa voltar a arbitrar um jogo com qualquer uma das duas

equipas participantes do jogo (este parâmetro serve tanto para equipa visitada como para a equipa visitante)

- **Max. Jogos Madeira** – número máximo de jogos que o árbitro pode atuar em jogos disputados na Madeira na presente época
- **Nº equipa** – número da equipa de arbitragem, deve colocar o número da equipa neste campo para que os resultados da pesquisa sejam só árbitros os inseridos nessa equipa
- **Incompatibilidade temporal** – neste campo deve preencher os dois campos (**Data Início** e **Data fim**) para obter um intervalo temporal e dessa forma excluir dos resultados da pesquisa todos os árbitros que já estejam nomeados para um jogo nessas datas. Caso não queira ter em conta a incompatibilidade temporal, deve clicar no ícone  .

Uma vez preenchidos todos os campos de pesquisa desejados, deve clicar em **Pesquisar** para submeter e ver todos os árbitros que correspondem aos parâmetros pesquisados. Caso se tenha enganado em algum dos dados ou pretenda fazer uma nova pesquisa, deve clicar no botão **Limpar**. Os resultados da pesquisa surgirão imediatamente abaixo desta secção numa tabela com o seguinte aspecto:

☆ Nomeação de jogo
🔍

Função: <input type="text" value="ARBITRO"/>	Categoria: <input type="text" value="Selecione..."/>	Árbitro: <input type="text"/>	
Kms início: <input type="text"/>	Kms fim: <input type="text"/>	Tem a competência: <input type="text" value="Sim"/>	
Nº mín. dias recinto: <input type="text"/>	Nº mín. dias prova: <input type="text"/>	Nº mín. dias clube: <input type="text" value="45"/>	
Max. jogos Madeira: <input type="text"/>	Nº equipa: <input type="text"/>		

Incompatibilidade temporal:











Data início: <input type="text" value="29-12-2017"/> 	Data fim: <input type="text" value="31-12-2017"/>  	<input type="button" value="Limpar"/>	<input type="button" value="Pesquisar"/>
--	--	---------------------------------------	--

Foto	Árbitro	Associação	Categoria	Kms(sida e volta)	Eq. Arb.?	Ações
		A.F.ALGARVE		1158	✔	
		A.F.ALGARVE		1154	✔	
		A.F.ALGARVE		1130	✔	

Cada linha da tabela corresponde a um árbitro que se enquadra nos parâmetros da pesquisa efetuada. É preciso ter em atenção que, se o árbitro tiver um pedido de dispensa para o período em questão ou se não tiver exame médico válido, ele não vai aparecer nos resultados desta pesquisa.

Em coluna temos os seguintes dados:


- **Foto** – fotografia do árbitro
- **Árbitro** – nome completo do árbitro


- **Associação** – nome da associação na qual o árbitro está inscrito
- **Categoria** – designação da categoria do árbitro na presente época
- **Km (ida e volta)** – número total de kms que o árbitro tem de percorrer no percurso de ida e volta entre a sua casa e o recinto de jogo
- **Eq. Árb?** – indica se o árbitro pertence a uma equipa de arbitragem ou não, caso pertença surge o símbolo , caso contrário surge o símbolo – .
- **Ações** – nesta coluna temos duas opções:
 - a)  onde pode clicar para ser direcionado para uma tabela detalhada com todos os jogos para o qual o árbitro foi nomeado na presente época
 - b)  onde pode nomear o árbitro para o jogo, clicando no símbolo surge a seguinte janela:

Adicionar linha de nomeação ✕

Adicionar o árbitro à nomeação? ARBITRO : HUMBERTO

Confirmar
Cancelar

Deve clicar em **Confirmar** para prosseguir com a nomeação. Para cancelar, deve clicar no símbolo  ou no botão **Cancelar** para não avançar com a nomeação e voltar atrás.

Caso o árbitro pertença a uma equipa de arbitragem, ao clicar em . A aplicação abre uma janela com a informação dos membros da equipa e com duas opções:

Elementos da equipa do árbitro ✕

Altere as funções dos elementos da equipa e remova os árbitros que não interessam na nomeação. Não repita árbitros na mesma função.




Foto	Árbitro	Função	Incompatibilidade	Ações
		ARBITRO ✕	O árbitro não tem competência definida para este jogo	⌘
		ARBITRO ASSISTENTE 1 ✕	O árbitro O árbitro não tem competência definida para este jogo não tem exame médico válido	⌘
		ARBITRO ASSISTENTE 2 ✕	O árbitro O árbitro 11) não tem competência definida para este jogo não tem exame médico válido nesta data. (Validade 2017-07-	⌘

Cancelar
Adicionar equipa
Apenas o árbitro

- a) Adicionar apenas o árbitro
- b) Adicionar toda a equipa (neste caso, ter em atenção que, apesar do árbitro obedecer aos parâmetros da pesquisa feita anteriormente, um ou mais membros da equipa podem não estar aptos para arbitrar o jogo em causa, esta informação é disponibilizada na coluna **Incompatibilidade**)

3) Detalhe da nomeação

Detalhe da nomeação

Foto	Função	Árbitro	
	ARBITRO * ▾	Procurar ▾	✖ 📄
	ARBITRO ASSISTENTE 1 * ▾	Procurar ▾	✖ 📄
	ARBITRO ASSISTENTE 2 * ▾	Procurar ▾	✖ 📄

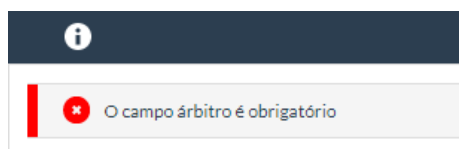
Equipa arbitragem:

Cancelar Submeter

Nesta secção pode definir directamente a equipa de arbitragem para o jogo escolhido anteriormente. Na coluna Função deve escolher o papel a ser desempenhado nesta equipa de arbitragem para este jogo. Na coluna **Árbitro** deve introduzir o nome ou o código do árbitro a desempenhar o papel anteriormente escolhido, basta escrever uma parte do nome para o próprio sistema procurar o árbitro pretendido (nota: ao escrever “josé”, aparecerão todos os árbitro inscritos na entidade que tenham “josé” no nome, pelo que deve ser restringida a pesquisa com a utilização de mais palavras).

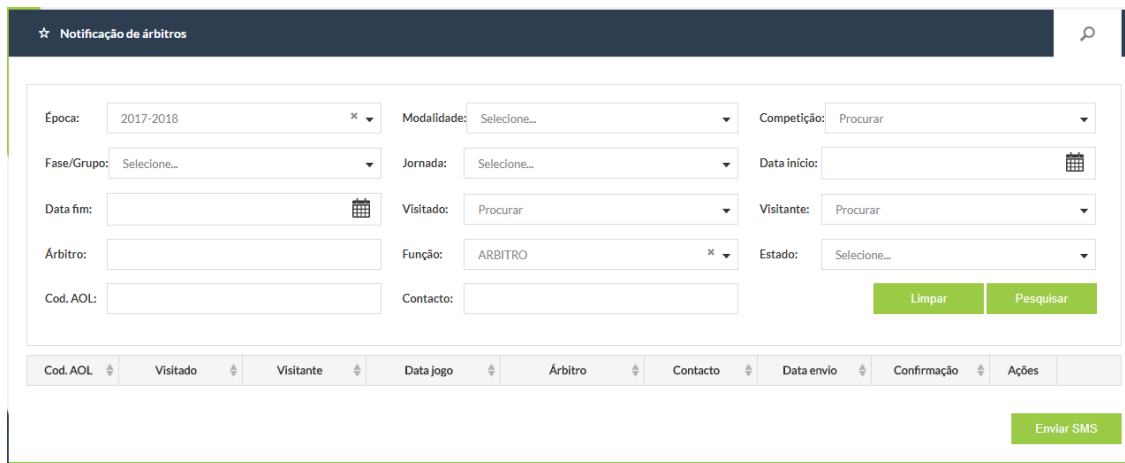
Na coluna final, pode eliminar a linha através do ícone ✖ e pode aceder a todas as nomeações para jogos deste árbitro na associação através do ícone 📄. Pode também utilizar o ícone + para nomear um novo árbitro com um papel diferente dos já nomeados (4º árbitro, por exemplo).

Uma vez finalizado o processo de nomeação da equipa de arbitragem, deve clicar em **Submeter** para gravar e sair. No caso de ter apenas uma linha preenchida (exemplo: Árbitro) e as restantes não estarem preenchidas ou incompletas, deve eliminar todas as linhas que não estejam preenchidas de modo a poder **Submeter** ou o sistema irá retornar uma mensagem de erro:





9.2. Notificações

Esta sub-opção de **Nomeações** diz respeito às notificações e tem o seguinte aspecto:



Neste ecrã de pesquisa temos os seguintes campos:

- **Época** – lista de seleção onde pode escolher a época pela qual quer efetuar a pesquisa
- **Modalidade** – lista de seleção onde pode escolher o tipo de futebol pelo qual quer efetuar a pesquisa
- **Competição** – lista de seleção onde pode introduzir o nome da competição pela qual quer efetuar a pesquisa, à medida que escreve o nome da competição vai sendo visível uma lista com todos os resultados que correspondem ou incluem a(s) palavra(s) que escreveu
- **Fase/Grupo** – lista de seleção onde deve introduzir o nome da fase ou do grupo pelo qual quer efetuar a pesquisa, à medida que escreve o nome da fase/grupo vai sendo visível uma lista com todos os resultados que correspondem ou incluem a(s) palavra(s) que escreveu. Só é possível selecionar este campo se a competição já tiver sido selecionada.
- **Jornada** – lista de seleção onde deve introduzir o nome ou número da jornada pela qual quer efetuar a pesquisa, à medida que escreve o nome da jornada vai sendo visível uma lista com todos os resultados que correspondem ou incluem a(s) palavra(s) que escreveu. Só é possível selecionar este campo se a fase/grupo já tiver sido selecionada.
- **Data início** – data a partir da qual o(s) jogo(s) a ser(em) pesquisado(s) devem ocorrer, deve clicar no símbolo  para surgir um calendário no qual deve escolher o dia, mês e ano pretendidos
- **Data fim** – data até à qual o(s) jogo(s) a ser(em) pesquisados decorre(m), deve clicar no símbolo  para surgir um calendário no qual deve escolher o dia, mês e ano pretendidos

- **Visitado** – campo onde deve escrever o nome do clube visitado, basta escrever uma parte do nome para a caixa ir apresentando todas as opções válidas
- **Visitante** – campo onde deve escrever o nome do clube visitante, basta escrever uma parte do nome para a caixa ir apresentando todas as opções válidas
- **Árbitro** – campo onde deve escrever o nome do árbitro pelo qual quer efetuar a pesquisa, pode escrever o nome completo ou apenas parte (os resultados serão tanto mais exatos consoante mais nomes coloque), basta escrever uma parte do nome para a caixa ir apresentando todas as opções válidas
- **Função** – lista de seleção onde deve selecionar a função pela qual quer efetuar a pesquisa (árbitro, árbitro assistente 1, etc)
- **Estado** – lista de seleção onde deve escolher uma das opções disponíveis (“sem notificação”, “notificado”, “confirmado” e “não confirmado”), consoante a escolha, a pesquisa será feita só por árbitros que já tenham sido notificados ou árbitros que ainda não tenham confirmado, por exemplo.
- **Cod. AOL** – campo onde escrever o código numérico do jogo no AOL, os três primeiros dígitos correspondem à prova, os dois seguintes correspondem à sub-prova, os três seguintes ao número de jogo e o último dígito corresponde ao número de ordem
- **Contacto** – campo onde deve escrever o número de contacto do árbitro para o qual as notificações são enviadas

Depois de ter preenchido todos os campos pelos quais deseja efetuar a pesquisa, deve clicar em **Pesquisar** para que a tabela de resultados seja preenchida. Caso queira apagar os parâmetros de pesquisa e efetuar uma nova, clique em **Limpar**.

O resultado da pesquisa terá o seguinte aspecto:

Registos por página **1** 150

2 Nº de SMS: 447
 3 Nº de SMS enviados: 447
 4 Nº de SMS confirmados: 447

Cod. AOL	Visitado	Visitante	Data jogo	Árbitro	Contacto	Email	Data envio	Confirmação	Ações
			17-12-2017 19:30		35191	@hotmail.com	13-12-2017 16:33	13-12-2017 16:39	 
			17-12-2017 18:30		35196	@hotmail.com	13-12-2017 16:53	13-12-2017 17:48	 


Antes da tabela com os resultados da pesquisa, o ecrã mostra alguma informação importante:

1. Número de registos que o utilizador pretende ver numa só página. É preciso ter em atenção que, quanto mais registos selecionar, mais pesado fica o carregamento da página.
2. Número de linhas resultantes da pesquisa, o que se traduz em número de SMS.

3. Número de SMS's enviados
4. Número de SMS's confirmados pelos árbitros.


Cada linha da tabela corresponde a um jogo, por coluna dispõe das seguintes informações:

- **Cod. AOL** - código do jogo da aplicação AOL, os três primeiros dígitos correspondem à prova, os dois seguintes correspondem à sub-prova, os três seguintes ao número de jogo e o último dígito corresponde ao número de ordem
- **Visitado** – nome do clube que joga ou jogou em casa neste encontro
- **Visitante** – nome do clube que joga ou jogou fora neste encontro
- **Data de jogo** – data e hora previstas para o jogo ser disputado
- **Árbitro** – árbitro nomeado para o jogo
- **Contacto** – número de telemóvel para onde as notificações são enviadas
- **Data de envio** – dia e hora em que foi enviada a notificação para o árbitro (esta coluna só apresenta informação caso a notificação já tenha sido enviada)
- **Confirmação** – dia e hora em que o árbitro enviou a confirmação de receção de SMS (esta coluna só apresenta informação caso o árbitro já tenha respondido à SMS)
- **Ações** – duas opções disponíveis:


-  onde deve clicar para consultar o histórico de comunicação por SMS com o árbitro no âmbito do jogo em causa, através de um ecrã como o seguinte:


☆ Detalhe da notificação da nomeação de jogo

Época: 2017-2018	Modalidade: FUTEBOL 11	Género:
Categoria: SENIOR	Associação:	Competição:
Fase/Grupo:	Jornada:	Visitado:
Visitante:	Data jogo: 17-12-2017 19:30	Cod. AOL:
Árbitro:	Função: ARBITRO	

SMS					
Contacto	Mensagem	Data envio	Estado	Tipo	Ações
35191		13-12-2017 16:33	Enviada	Envio	
35191		13-12-2017 16:39	Processada	Receção	
35191	Nomeacao Confirmada	13-12-2017 16:39	Enviada	Envio	

Voltar

Neste ecrã tem as informações gerais sobre o encontro e uma tabela onde pode consultar as informações sobre as mensagens enviadas ao árbitro sobre o encontro em causa. Na coluna Ações tem a opção de reenviar a SMS com a nomeação para o árbitro, clicando no ícone . Para voltar ao menu de pesquisa, basta clicar no botão **Voltar**.

-  onde deve clicar para editar as opções de envio de SMS através de um ecrã como o seguinte:

Árbitro: _____ Género: _____ Associação do árbitro: A.F. BRAGA



Data Nasc.: _____ Início de carreira F5: _____ Data registo assoc.: _____

Identificações: _____ Cod. árbitro: _____

☆ Mensagens SMS

		Cod. árbitro sms	Cod. associação sms	
FPF	35191			+
A.F. BRAGA	35191			+

Neste ecrã, tem acesso às informações gerais do árbitro e na secção Mensagens SMS pode modificar o número de telemóvel para o qual deve ser enviado o SMS e os códigos de segurança do árbitro e da associação (estes códigos são opcionais).

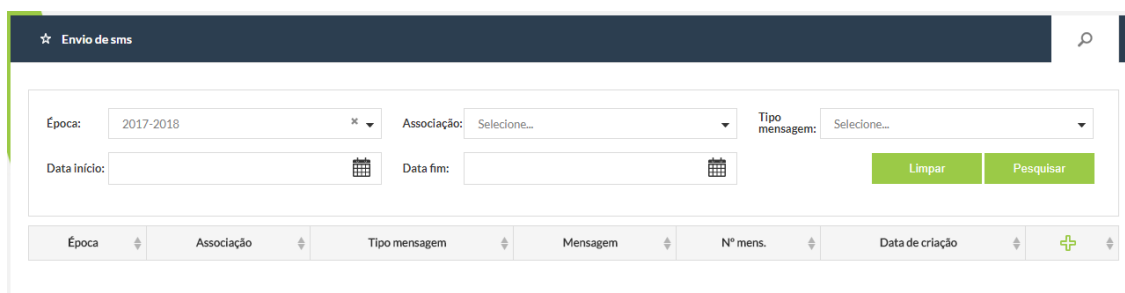
Pode também acrescentar uma nova linha de contacto através do ícone  e eliminar uma linha existente através do ícone .

Para guardar qualquer alteração que tenha sido efetuada basta clicar em **Submeter**. Caso não queira alterar nada ou tenha alterado alguma informação sem intenção, basta clicar em **Voltar** para regressar ao ecrã de pesquisa inicial.

É neste ecrã que é feito o envio de SMS, na coluna mais à direita tem um ícone que ao clicar passa a ser o ícone . Quando todas as linhas pretendidas estiverem selecionadas (pode também clicar no símbolo na primeira linha da tabela para selecionar todas as linhas em simultâneo) clique no botão **Enviar SMS** para que a mensagem com as informações do encontro seja enviada ao árbitro nomeado.



9.3. Envio de SMS

Neste último módulo da secção **Nomeações** tem acesso ao seguinte ecrã:



The screenshot shows a web interface titled "Envio de sms". It features a search filter section with the following fields: "Época" (set to 2017-2018), "Associação" (dropdown menu), "Tipo mensagem" (dropdown menu), "Data início" (calendar icon), and "Data fim" (calendar icon). There are two green buttons: "Limpar" and "Pesquisar". Below the filters is a table header with columns: "Época", "Associação", "Tipo mensagem", "Mensagem", "Nº mens.", and "Data de criação". A green plus icon is visible at the end of the table header.


Onde temos os seguintes campos de pesquisa:

- **Época** – lista de seleção onde deve escolher a época
- **Associação** – lista de seleção onde deve escolher a associação de futebol. Aqui só aparecem disponíveis as associações às quais o utilizador está ligado.
- **Data início** – deve clicar no ícone  de modo a ter acesso ao calendário e poder escolher a data a partir da qual a pesquisa deve ser feita
- **Data fim** – deve clicar no ícone  de modo a ter acesso ao calendário e poder escolher a data até à qual a pesquisa deve ser feita
- **Tipo mensagem** – caixa de seleção onde deve escolher o tema da mensagem a ser pesquisado (para já, apenas está disponível “minuto de silêncio”)

Uma vez preenchidos os campos pretendidos, deve clicar no botão **Pesquisar** para que a tabela seja preenchida com os resultados. Pode também fazer uma nova pesquisa, apagando os campos preenchidos, clicando no botão **Limpar**.

A tabela de resultados da pesquisa tem, em colunas, as seguintes informações:

- **Época** – época para a qual a mensagem é válida
- **Associação** – associação para a qual a mensagem é válida
- **Tipo mensagem** – tema da mensagem em questão (como visto anteriormente, para já apenas “minuto de silêncio” está disponível)
- **Nº mens.** - indica quantas mensagens foram enviadas
- **Data de criação** – data na qual a mensagem foi criada em sistema

Existe também a possibilidade de criar uma nova mensagem. Ao clicar no ícone  será reencaminhado para o seguinte ecrã:

☆ Enviar sms para nomeações

Tipo de mensagem: email

Tipo mensagem: Selecione...

Assunto:

Mensagem:

Tags a substituir no email: #NOME#

Pesquisa de nomeações para envio de sms

Época: 2017-2018 Associação: Modalidade: Selecione...

Género: Selecione... Categoria: Selecione... Competição: Procurar

Fase/Grupo: Selecione... Jornada: Selecione... Data início: 07-11-2017

Data fim: 14-11-2017 Cod. AOL: Limpar Pesquisar

Faça uma pesquisa para listar nesta zona os jogos com nomeação existentes

Voltar Enviar mensagens

Este ecrã divide-se em várias secções:

☆ Enviar sms para nomeações

Tipo de mensagem: email

Tipo mensagem: Selecione...

Assunto:

Mensagem:

Tags a substituir no email: #NOME#

Nesta secção pode criar uma nova mensagem.

- **Tipo de mensagem** – é uma lista de seleção onde deve escolher se pretende que a mensagem seja enviada por email ou por SMS

- **Tipo mensagem** – é uma caixa de seleção onde deve escolher qual o tipo de mensagem a ser enviado (por agora apenas estão disponíveis mensagens referentes à realização de um minuto de silêncio antes do início de jogo), ao selecionar o tipo de mensagem, um texto padrão (que pode ser modificado) será adicionado ao campo **Mensagem**
- **Assunto** – é um campo onde deve escrever uma descrição do conteúdo da mensagem (este campo desaparece caso escolha “sms” em **tipo de mensagem**)
- **Mensagem** – é um campo onde deve escrever o conteúdo da mensagem a ser enviada, no topo da caixa dispõe de uma barra com diversas opções de formatação de texto (tipo e cor de letra, tamanho, alinhamento, etc) e também a possibilidade de anexar imagens ou links, por exemplo. Estas opções de formatação deixam de estar disponíveis caso seleccione “sms” em **tipo de mensagem**

Junto ao canto inferior esquerdo do campo Mensagem pode ler-se a indicação “Tags a substituir no email: #NOME#”. Esta mensagem indica que caso queira enviar a mensagem para vários destinatários, sempre que escrever #NOME#, o sistema substitui essa informação pelo nome do destinatário que esteja registado em sistema. Esta funcionalidade permite enviar múltiplas mensagens personalizadas simultaneamente. (**nota**: esta funcionalidade só é aplicável a email).

Uma vez criada a mensagem, pode pesquisar os destinatários através da segunda secção deste ecrã:



Pesquisa de nomeações para envio de sms

Época:	2017-2018	Associação:	A.F. BEJA	Modalidade:	Selecione...
Género:	Selecione...	Categoria:	Selecione...	Competição:	Procurar
Fase/Grupo:	Selecione...	Jornada:	Selecione...	Data início:	07-11-2017
Data fim:	14-11-2017	Cod. AOL:			

Limpar Pesquisar

Pode fazer a pesquisa pelos seguintes campos:

- **Época** – lista de seleção onde pode escolher a época para a qual o jogo é referente
- **Associação** – lista de seleção onde pode escolher o nome da associação responsável pelo jogo. Aqui só aparecem disponíveis as associações às quais o utilizador está ligado.
- **Modalidade** – lista de seleção onde pode escolher o tipo de futebol no qual o jogo será disputado
- **Género** – lista de seleção onde pode escolher futebol masculino ou feminino

- **Categoria** – lista de seleção onde pode escolher o escalão de futebol
- **Competição** – caixa de preenchimento automático, basta introduzir dois caracteres para surgir uma lista de opções onde pode escolher a competição na qual se insere o jogo a ser pesquisado
- **Fase/Grupo** – caixa de seleção onde deve escolher a designação da fase ou grupo da prova (**nota**: apenas terá opções de seleção caso tenha preenchido os campos anteriores)
- **Jornada** – caixa de seleção onde deve escolher o número da jornada da prova (**nota**: apenas terá opções de seleção caso tenha preenchido os campos anteriores)
- **Data início** – deve clicar no ícone  de modo a ter acesso ao calendário onde pode escolher a data a partir da qual pretende os resultados da pesquisa
- **Data fim** – deve clicar no ícone  de modo a ter acesso ao calendário onde pode escolher a data a partir da qual pretende os resultados da pesquisa
- **Cód. AOL** – caixa de escrita onde deve colocar o código de jogo da aplicação AOL, os três primeiros dígitos correspondem à prova, os dois seguintes correspondem à sub-prova, os três seguintes ao número de jogo e o último dígito corresponde ao número de ordem

Finalizado o processo de preenchimento dos critérios de pesquisa, deve clicar no botão **Pesquisar** para que os resultados surjam. A tabela de resultados terá o seguinte aspeto:

CAMP. DIST. 1ª DIVISÃO - 55 Jogo(s)	▼
CAMP. DIST. INFANTIS - 33 Jogo(s)	▼
CAMP. DIST. JUVENIS - 30 Jogo(s)	▼
LIGA FORMAÇÃO - BENJAMINS - 52 Jogo(s)	▼
TAÇA HONRA 2ª DIVISÃO DIST - 64 Jogo(s)	▼
TAÇA MELO GARRIDO - 42 Jogo(s)	▼
TOR. ABERT. FUTSAL SEN. FEM. - 4 Jogo(s)	▼
TOR. ABERT. FUTSAL SEN. MASC - 12 Jogo(s)	▼

Os jogos encontram-se agrupados por competição. Ao clicar em cada uma das barras cinzentas, surge uma tabela com todos os jogos dessa competição que correspondem aos critérios de pesquisa anteriormente definidos.

CAMP. DIST. 1ª DIVISÃO - 55 Jogo(s)								
Phase/Grupo	Jorn.	Data jogo	Jogo	Cod.AOL	Árbitro	Contacto	Email	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	24-09-2017 17:00						<input checked="" type="checkbox"/>
	1	24-09-2017 17:00						<input checked="" type="checkbox"/>

Cada linha desta tabela corresponde a um jogo. Em coluna tem as seguintes informações:

- Fase/Grupo
- Número da Jornada
- Data e hora para as quais o jogo está agendado
- Nomes das equipas participantes
- Código AOL do jogo
- Nome do árbitro
- Contacto telefónico do árbitro para o qual será enviado o SMS
- Email do árbitro para o qual será enviado o email

Na última coluna pode seleccionar o jogo (ou os jogos) para os quais pretende enviar a mensagem. Pode seleccionar cada linha individualmente ou seleccionar todas as linhas através do botão que se encontra no topo. A mensagem será enviada para todas as linhas que se encontrem seleccionadas () e não será enviada para as linhas que não estejam seleccionadas ()

Para confirmar o envio de mensagens, deve clicar no botão **Enviar mensagens**.

10. Listagens

Nesta secção, pode criar automaticamente ficheiros PDF com as informações que pretender.



10.1. Nota informativa

☆ Nota informativa

Associação	Data de início	Data fim	
<input type="text"/>	31-10-2017	07-11-2017	
Nº nota	Tipo de nota	Mostrar observador	
<input type="text"/>	Não profissional	Sim	
Mostrar assistentes	Mostrar data/hora	Mostrar cod.AOL	
Sim	Não	Não	

Emitir


Nesta secção pode emitir um documento onde constam as equipas de arbitragem nomeadas por jogo. Nos parâmetros de pesquisa tem as seguintes opções:

- **Associação** – nome da associação responsável pelas nomeações
- **Data início** – data a partir da qual o(s) jogo(s) a ser(em) pesquisado(s) devem ocorrer, deve clicar no símbolo  para surgir um calendário no qual deve escolher o dia, mês e ano pretendidos
- **Data fim** – data até à qual o(s) jogo(s) a ser(em) pesquisados decorre(m), deve clicar no símbolo  para surgir um calendário no qual deve escolher o dia, mês e ano pretendidos
- **Nº nota** – deve introduzir nesta caixa o número com o qual quer que a nota informativa seja emitida
- **Tipo de nota** – lista de seleção onde deve escolher se se trata de uma nota informativa profissional ou não profissional. A opção profissional só está disponível para utilizadores com a entidade FPF associada ao seu perfil.
- **Mostrar observador** – lista de seleção onde deve escolher **sim** caso queira que o nome do observador apareça no documento a ser emitido e **não** caso queira omitir o nome do observador
- **Mostrar assistentes** – lista de seleção onde deve escolher **sim** caso queira que o(s) nome(s) do(s) assistentes apareça(m) no documento a ser emitido e **não** caso queira omitir o(s) nome(s) do(s) observador(es)
- **Mostrar data/hora** – lista de seleção onde deve escolher **sim** caso queira que a data e hora para as quais o jogo está marcado apareçam no documento a ser emitido e **não** caso queira omitir esta informação
- **Mostrar cod. AOL** – lista de seleção onde deve escolher **sim** caso queira que o código de jogo da aplicação AOL apareça no documento a ser emitido e **não** para que esta informação seja omitida

Depois de ter selecionado toda a informação a constar no documento, deve clicar no botão **Emitir** para criar o documento. O navegador de internet irá fazer o *download* do documento em formato PDF com toda a informação que selecionou.

10.2. Mapas de jogos



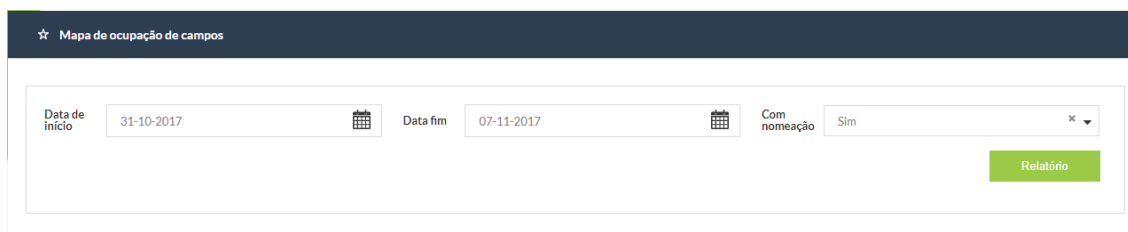
Para emitir o documento, basta definir as datas de início e de fim do período para o qual quer emitir o documento, para tal basta clicar no símbolo  em ambos e escolher no calendário as datas pretendidas. Para criar o documento, clique no botão **Relatório**.

De referir que o documento inclui:

- Data
- Hora
- Campo e código do campo
- Equipa visitada e visitante
- Código AOL do jogo
- Nome do árbitro e respetivo código
- Nomes dos assistentes e respetivos códigos

No documento constarão todos os jogos marcados para o período compreendido entre as datas definidas no ecrã inicial desta secção, organizados por modalidade e escalão.

10.3. Mapa de ocupação de campos



Esta secção permite obter uma listagem da ocupação dos campos. Tem a opção de escolher se pretende que o documento só contenha jogos que já tenham árbitro nomeado (escolhendo **sim** na caixa **Com nomeação**) ou jogos que não tenham árbitro nomeado

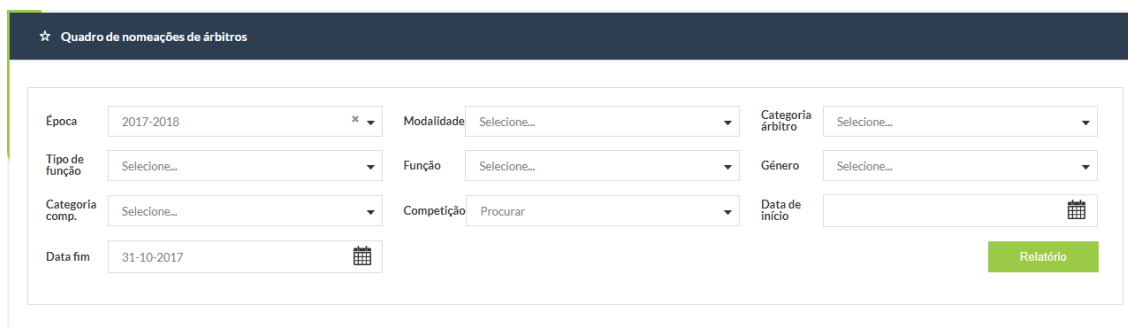
(escolhendo **não** na caixa **Com nomeação**). Para criar o documento, clique no botão **Relatório**.

Para além do nome do árbitro nomeado para cada jogo (que pode constar no documento ou não, conforme visto anteriormente), no documento constam as seguintes informações:

- Recinto de jogo
- Prova
- Clubes
- Hora
- Data
- Código AOL do jogo

No documento constarão todos os jogos marcados para o período compreendido entre as datas definidas no ecrã inicial desta secção, organizados por campo.

10.4. Quadro de nomeações de árbitro





Nesta secção, pode criar automaticamente uma tabela em formato Excel onde constam os árbitros em linha e os escalões em coluna. A informação que consta na tabela é o número de vezes que o árbitro já atuou em cada escalão e o papel que desempenhou. Como podemos observar neste exemplo:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	ÁRBITROS			CAMP. DIST. 1ª DIVISÃO			CAMP. DIST. INFANTIS	CAMP. DIST. JUVENIS		
2			Categoria	ÁRBITRO	ÁRBITRO ASSISTENTE 1	ÁRBITRO ASSISTENTE 2	ÁRBITRO	ÁRBITRO	ÁRBITRO ASSISTENTE 1	ÁRBITRO ASSISTENTE 2
3					6		2		1	

É possível ver que o árbitro já foi atuou seis vezes como árbitro assistente 1 na 1ª divisão do campeonato distrital; duas como árbitro no campeonato distrital de infantis e uma vez como árbitro assistente 1 no campeonato distrital de juvenis. Na última coluna do ficheiro

é apresentado o total de atuações deste árbitro na época em causa, independentemente da competição, do escalão e da função.

Para facilitar o tratamento dos dados, esta secção permite restringir a informação a constar na tabela através das seguintes opções:

- **Época** – lista de seleção onde escolhe a época para a qual pretende a informação (se deixar em branco, aparece a informação de todas as épocas disponíveis no sistema)
- **Modalidade** – lista de seleção onde escolhe o tipo de futebol para o qual pretende a informação (se deixar em branco, aparece a informação de todas as modalidades disponíveis em sistema)
- **Categoria árbitro** – lista de seleção onde escolhe a categoria do árbitro para a qual pretende a informação (se deixar em branco, aparece a informação de todas as categorias disponíveis em sistema)
- **Tipo de função** – tipo de função que o árbitro desempenha na equipa de arbitragem
- **Função** – lista de seleção onde escolhe a função de arbitragem para a qual pretende a informação (se deixar em branco, aparece a informação de todas as funções disponíveis em sistema)
- **Género** – lista de seleção onde escolhe o género do árbitro (se deixar em branco, aparece a informação tanto de árbitros masculinos como de árbitros femininos)
- **Categoria comp.** – lista de seleção onde escolhe o escalão de futebol sobre o qual pretende informação (se deixar em branco, aparece informação de todos os escalões disponíveis em sistema)
- **Competição** – caixa de seleção onde escolhe a competição para a qual pretende informação (se deixar em branco, aparece informação de todas as competições disponíveis em sistema)
- **Data de início** – clicando no ícone  terá acesso a um calendário onde deve escolher o dia a partir do qual pretende informação
- **Data fim** – clicando no ícone  terá acesso a um calendário onde deve escolher o dia até ao qual pretende informação

Depois de ter aplicado todos os filtros que pretende, deverá clicar no botão **Relatório** para criar e descarregar o ficheiro Excel com a tabela com todas as informações pretendidas.

10.5. Ocupação de árbitro



Nesta última secção, tem a possibilidade transferir um ficheiro PDF que contém a informação das datas em que os árbitros inscritos na associação estão nomeados para arbitrar jogos nacionais. Na caixa de seleção **Período** deve escolher para que semana pretende a informação, bastando clicar em **Relatório** para gerar o ficheiro. De referir que por “semana” se entende o período compreendido entre uma segunda-feira e a segunda-feira imediatamente a seguir. A informação é disponibilizada na sexta-feira anterior à segunda-feira de início.

No ficheiro consta o nome do árbitro, a categoria do mesmo, o tipo de futebol do jogo para o qual está nomeado (não aparece, no entanto, a informação do jogo em si), e o(s) dia(s) para o(s) qual(ais) o árbitro se encontra nomeado.



Score Portal da Arbitragem Pagamentos Manual de utilizador

Controlo de Versões:

Data	Versão	Autor
23-04-2019	1.0	José Nepomuceno

Índice

1. Objetivo.....	3
2. Link de acesso.....	3
3. Acesso ao SCORE.....	4
4. Recuperação da Palavra-passe	8
5. Usar o Portal da Arbitragem - Pagamentos.....	10
5.1. Pagamento árbitro -> Recibos	10
5.2. Pagamento árbitro -> Processamento -> Processamento provisório	13
5.3. Pagamento árbitro -> Processamento -> Processamento definitivo	18

1. Objetivo

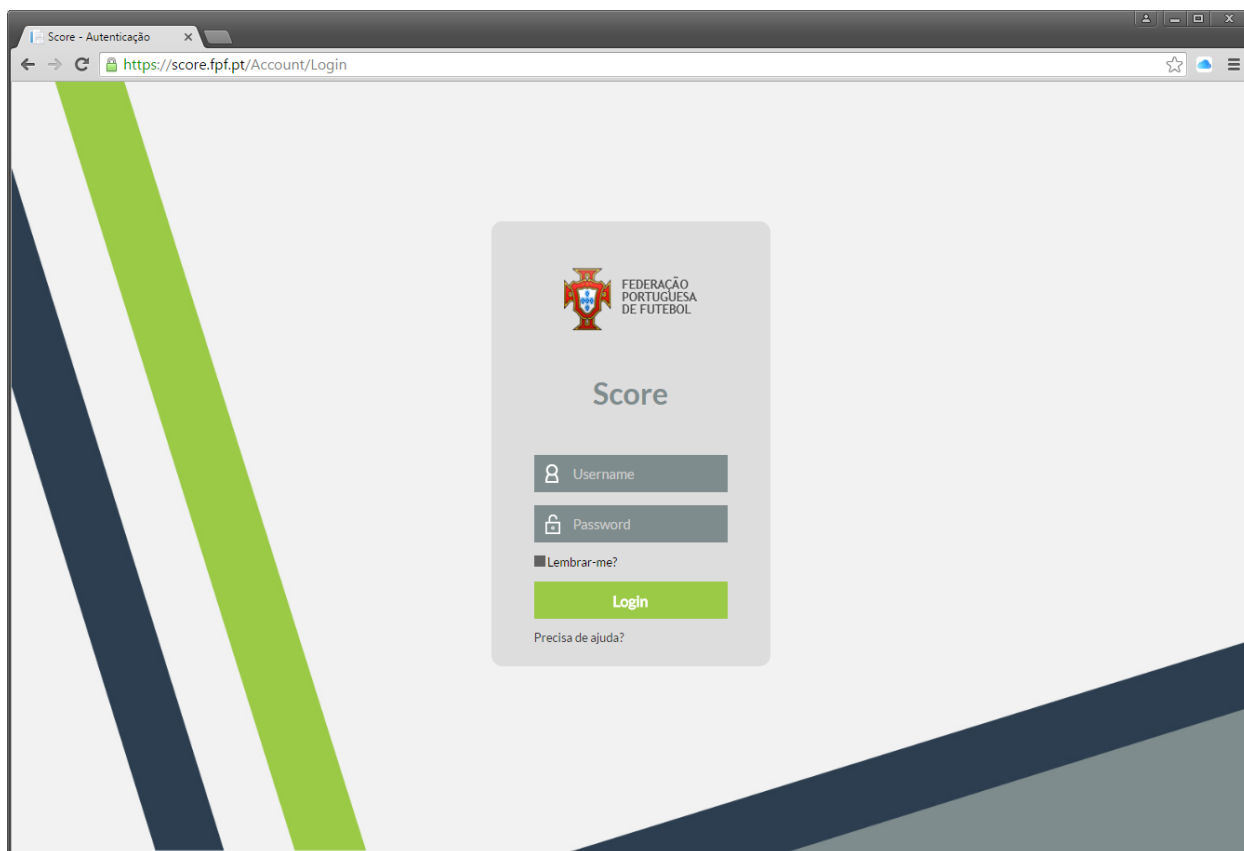
O objetivo deste documento é explicar todo o processo de como os responsáveis pelo processamento dos pagamentos aos árbitros podem realizar os mesmos dentro da aplicação Score.

2. Link de acesso

Recomendamos a utilização do browser Chrome. O link de acesso ao Score, onde se inclui o módulo de Inscrições gestão de cartões é:

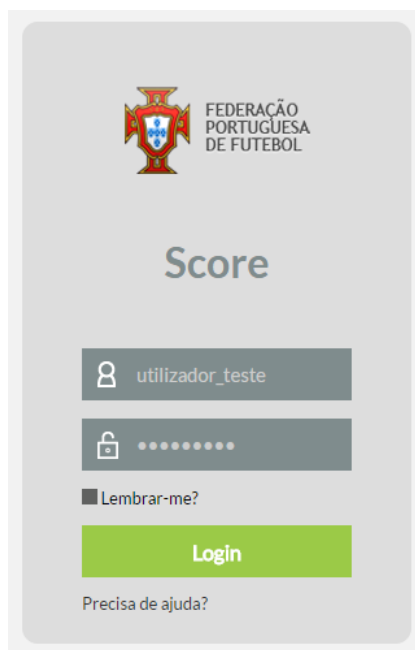
<https://score.fpf.pt>

Aparece um ecrã para colocar as credenciais de acesso:



3. Acesso ao SCORE

No ecrã de login deve inserir o seu utilizador e a sua palavra-passe, e depois clicar no botão verde “Login”:



utilizador_teste

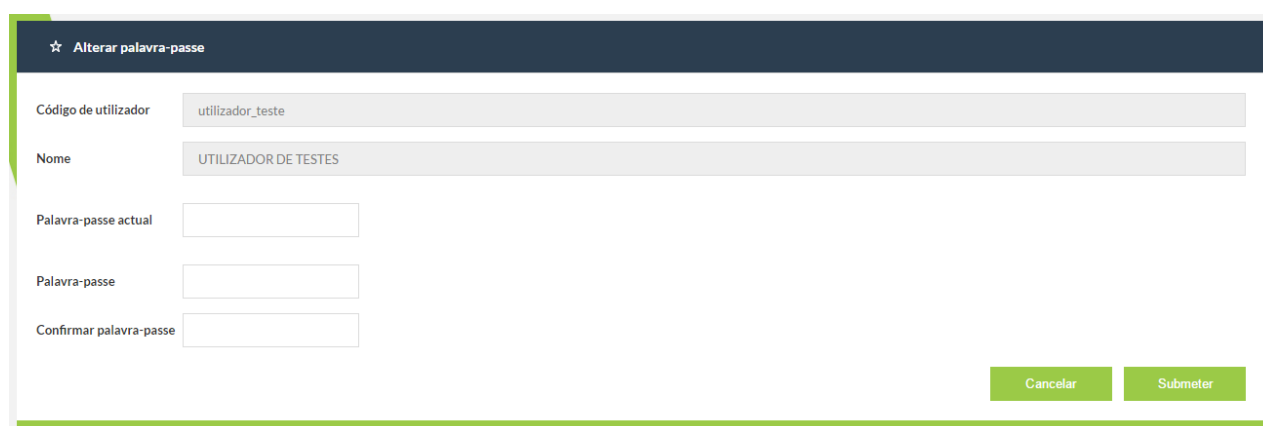
.....

Lembrar-me?

Login

Precisa de ajuda?

Após o primeiro login, o sistema irá solicitar de imediato que altere a password que lhe foi enviada inicialmente com as suas credenciais de acesso:



☆ Alterar palavra-passe

Código de utilizador: utilizador_teste

Nome: UTILIZADOR DE TESTES

Palavra-passe actual: []

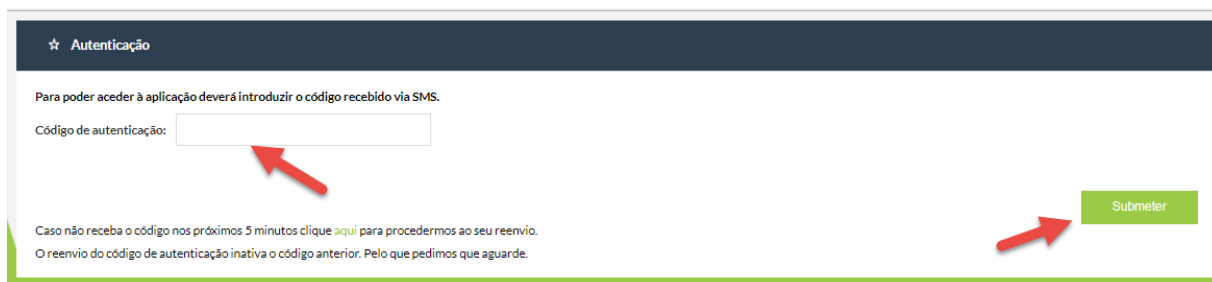
Palavra-passe: []

Confirmar palavra-passe: []

Cancelar Submeter

No campo da “Palavra-passe actual” deverá colocar a password que lhe foi enviada com as suas credenciais de acesso e nos campos “Palavra-passe” e “Confirmar palavra-passe” deverá colocar a nova password. Por fim, deverá clicar no botão “Submeter”. O botão “Cancelar” irá cancelar a operação de alteração da password de acesso ao sistema.

De seguida irá receber código de autenticação que deverá copiar para o campo respetivo e submeter.



☆ Autenticação

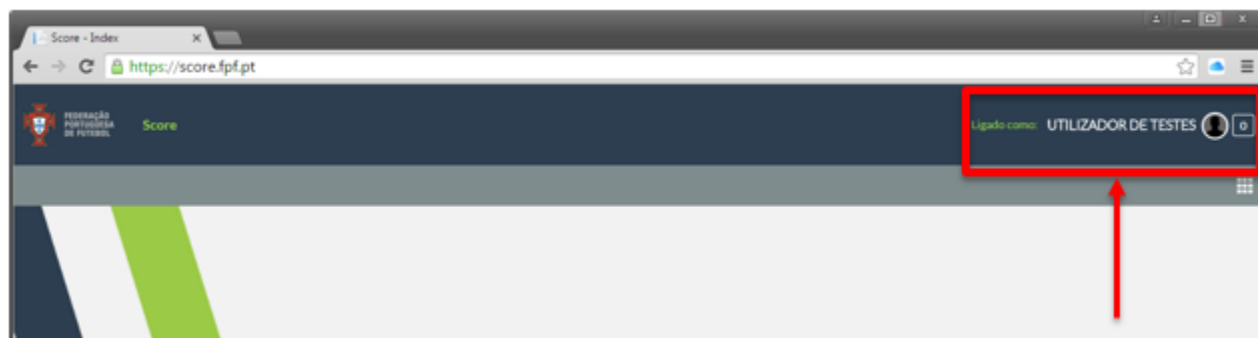
Para poder aceder à aplicação deverá introduzir o código recebido via SMS.

Código de autenticação:

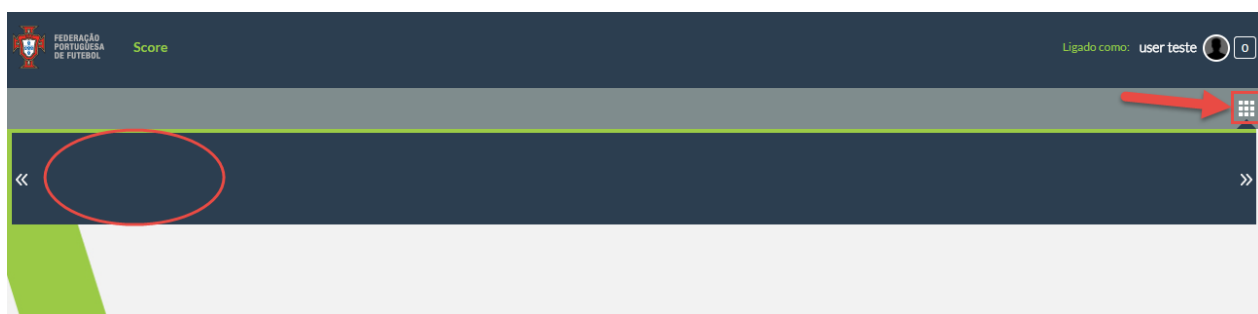
Caso não receba o código nos próximos 5 minutos clique [aqui](#) para procedermos ao seu reenvio.
O reenvio do código de autenticação inativa o código anterior. Pelo que pedimos que aguarde.

Submeter

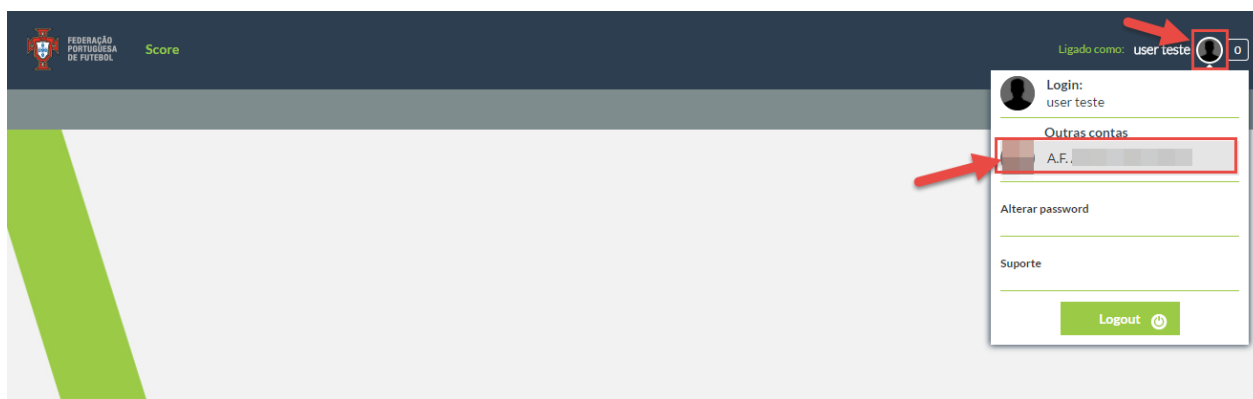
Após efectuar o login no sistema, aparece o seu nome no canto superior direito do ecrã:



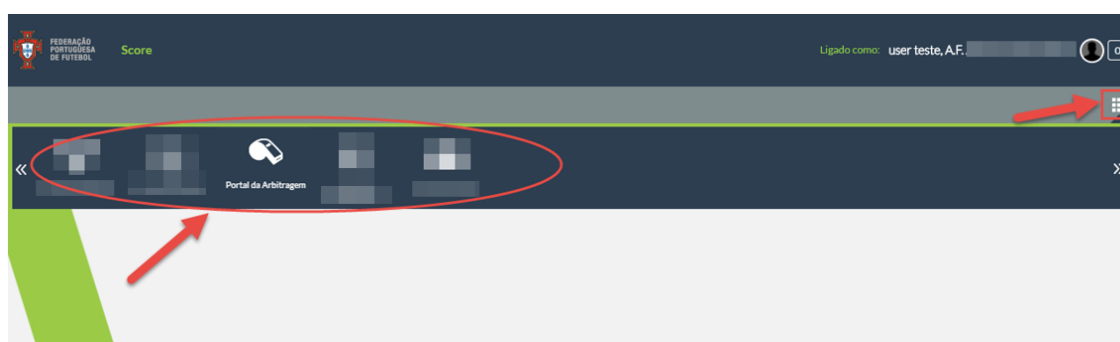
Ao clicar nos quadrados para abrir o menu com os módulos a que tem acesso não irá aparecer nada.



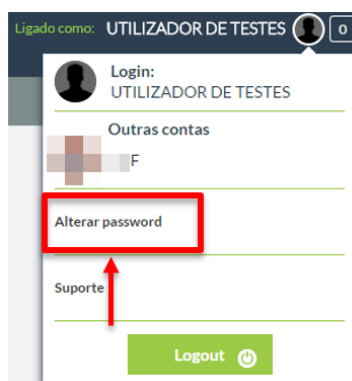
Para que fiquem disponíveis os seus módulos no menu deve clicar na bola em frente ao seu nome no canto superior direito e em seguida onde na sua conta abaixo de onde diz outras contas.



De seguida já irão estar disponíveis os módulos aos quais tem acesso no menu.

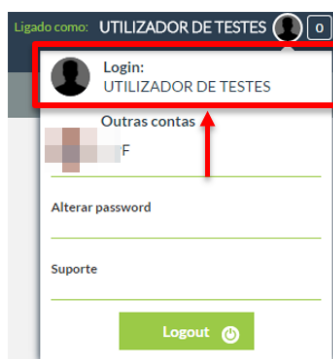


Pode alterar a sua palavra-passe de acesso ao sistema, sempre que quiser. Para tal, tem de clicar no círculo que surge do lado direito do nome, onde deve surgir a sua fotografia (se a fotografia não estiver inserida no sistema, o círculo aparece com uma sombra):

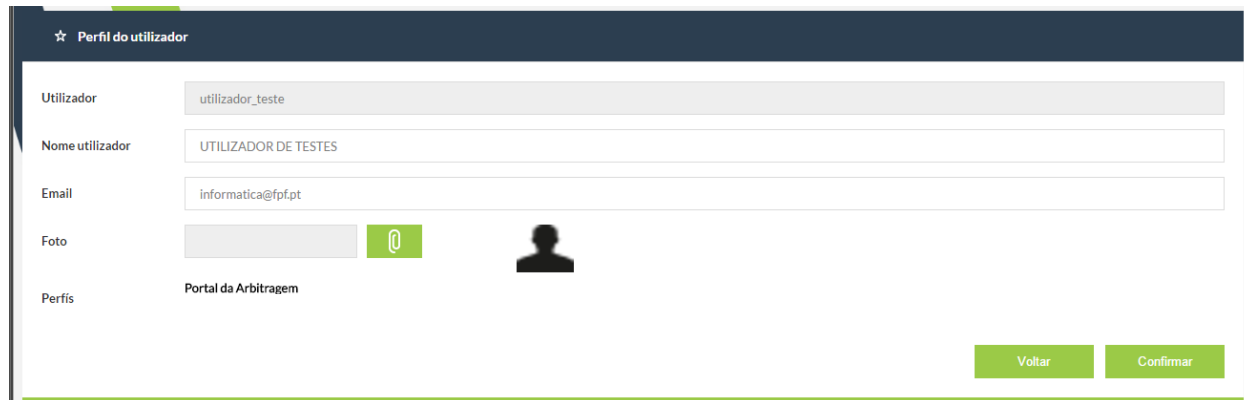


O sistema vai pedir para inserir a sua palavra-passe atual e depois que coloque a nova palavra-passe e depois volte a confirmar a nova palavra-passe, tal como aconteceu da primeira vez que efetuou o login.

Pode atualizar alguns dados associados ao seu utilizador, tais como a fotografia, o endereço de email e o seu nome. Para tal, deverá clicar no círculo que fica do lado direito do nome e depois clicar no seu nome:



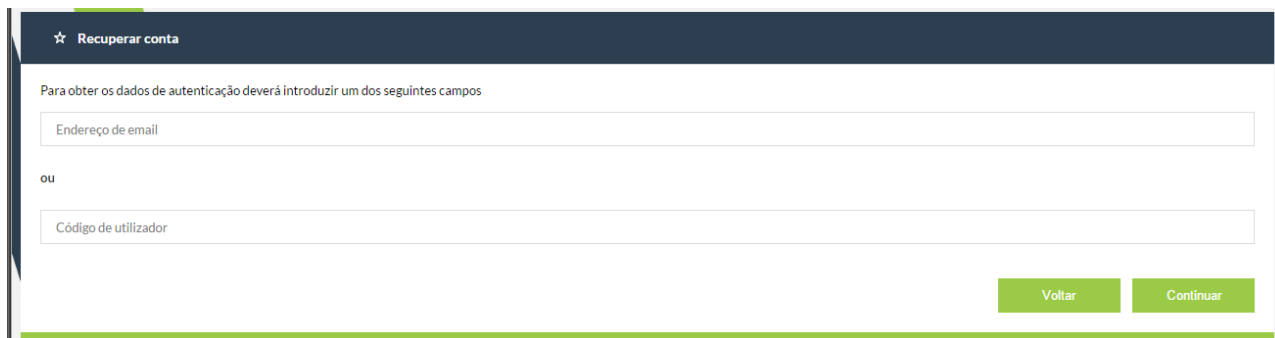
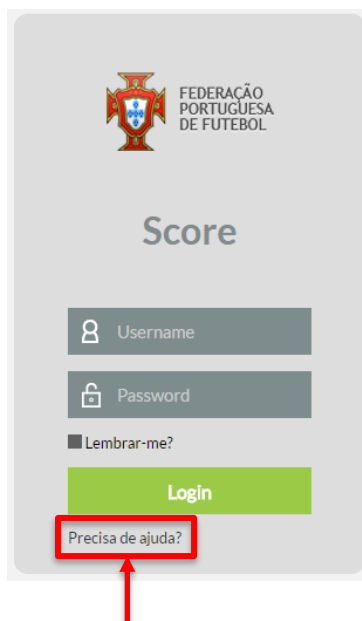
Aqui aparece um ecrã de atualização dos seus dados de utilizador:



Pode editar os campos “Nome utilizador”, “Email” e “Foto”. Após a edição, deverá clicar no botão “Confrmar”. Para cancelar, deverá clicar no botão “Voltar”.

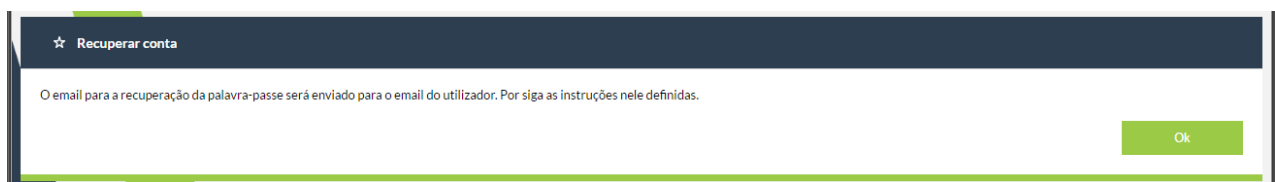
4. Recuperação da Palavra-passe

Se esqueceu a sua palavra-passe, poderá efetuar a recuperação usando a funcionalidade do ecrã de login “Precisa de ajuda?”, que se encontra imediatamente abaixo do botão de “Login”. Deverá clicar em cima de “Precisa de ajuda?”.



The screenshot shows a form titled 'Recuperar conta'. It contains the instruction: 'Para obter os dados de autenticação deverá introduzir um dos seguintes campos'. There are two input fields: 'Endereço de email' and 'Código de utilizador'. Below the fields is the word 'ou'. At the bottom right, there are two green buttons: 'Voltar' and 'Continuar'.

Aqui tem duas opções, ou introduz o endereço de email associado ao seu utilizador ou introduz o seu utilizador, depois deverá clicar no botão “Continuar”. Clicar no botão “Voltar” irá cancelar a operação de recuperação de password. De seguida, aparece o seguinte ecrã, onde clicando no botão “Ok” irá levar de volta ao ecrã de login.

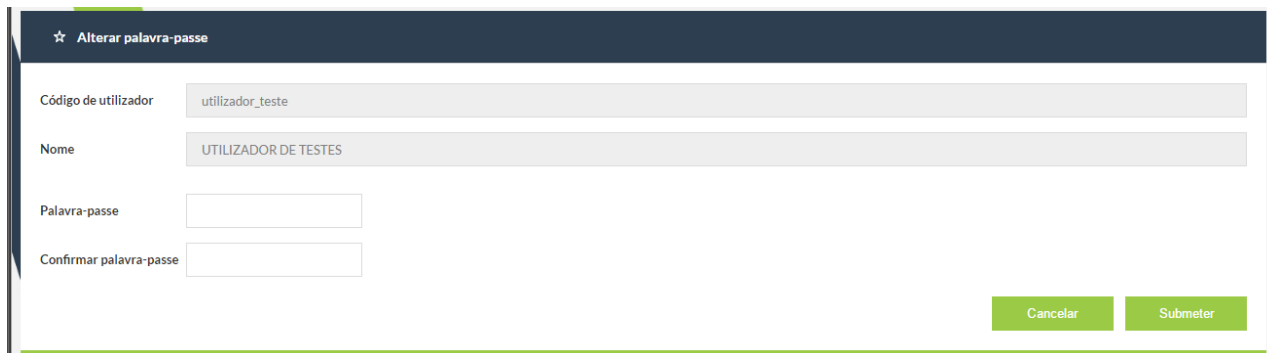


The screenshot shows a confirmation message: 'O email para a recuperação da palavra-passe será enviado para o email do utilizador. Por siga as instruções nele definidas.' At the bottom right, there is a green button labeled 'Ok'.

Deverá verificar o seu email, onde irá encontrar uma mensagem como a seguinte:



Deverá clicar no link que se encontra no email recebido, o que o levará ao ecrã de alteração de password:



☆ Alterar palavra-passe

Código de utilizador

Nome

Palavra-passe

Confirmar palavra-passe

Depois de inserir a password nos campos “Palavra-passe” e “Confirmar palavra-passe”, deverá clicar no botão “Submeter”. Se clicar no botão “Cancelar”, toda a operação de alteração de password será cancelada. Depois de clicar no botão “Submeter” aparece o ecrã:



☆ Palavra-passe alterada

A palavra-passe foi alterada com sucesso. Por favor, faça login na aplicação.

Ao clicar no botão “Ok” irá para o ecrã de login.

5. Usar o Portal da Arbitragem - Pagamentos

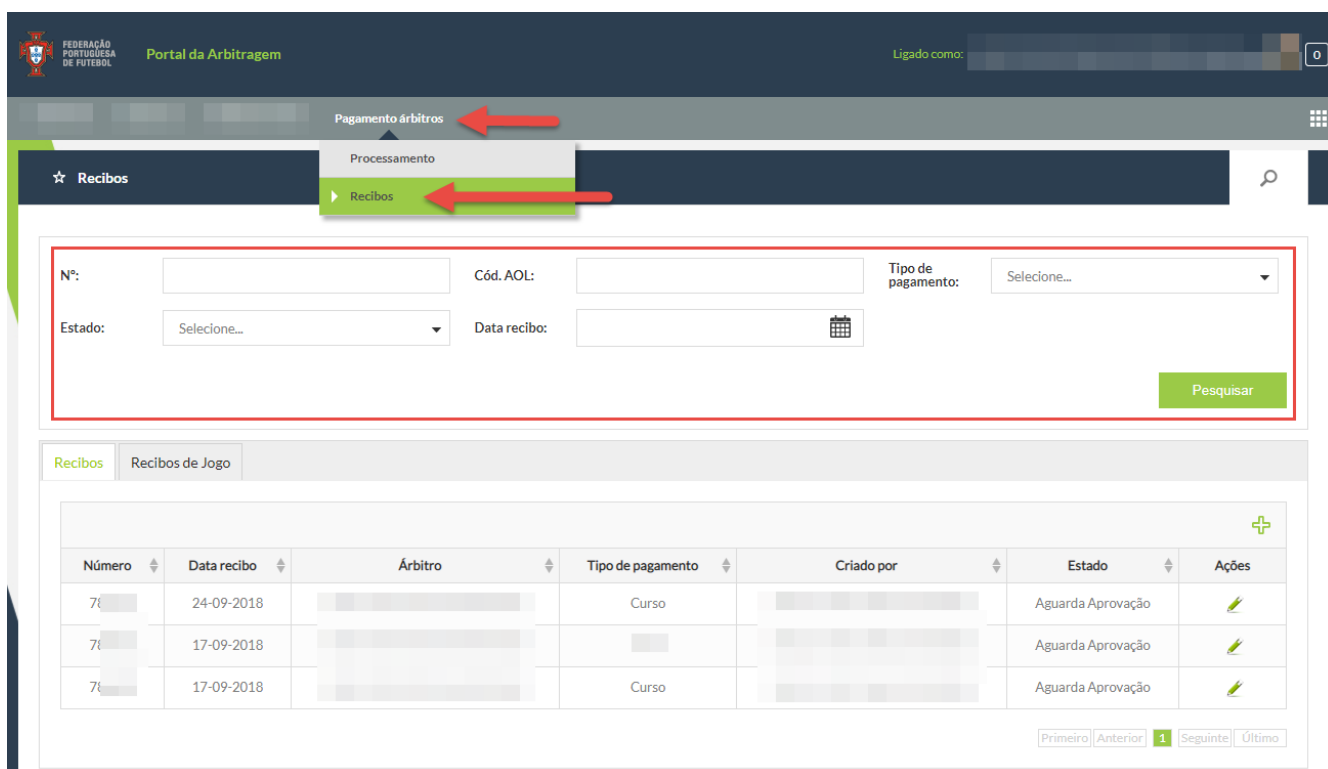
Após efetuar o login na aplicação, para ter acesso aos menus que estão associados ao seu perfil de utilizador, deverá passar com o rato no canto superior direito por cima dos quadrados que aparecem na barra cinzenta:



Depois é só clicar na opção “Portal da Arbitragem”.


5.1. Pagamento árbitro -> Recibos

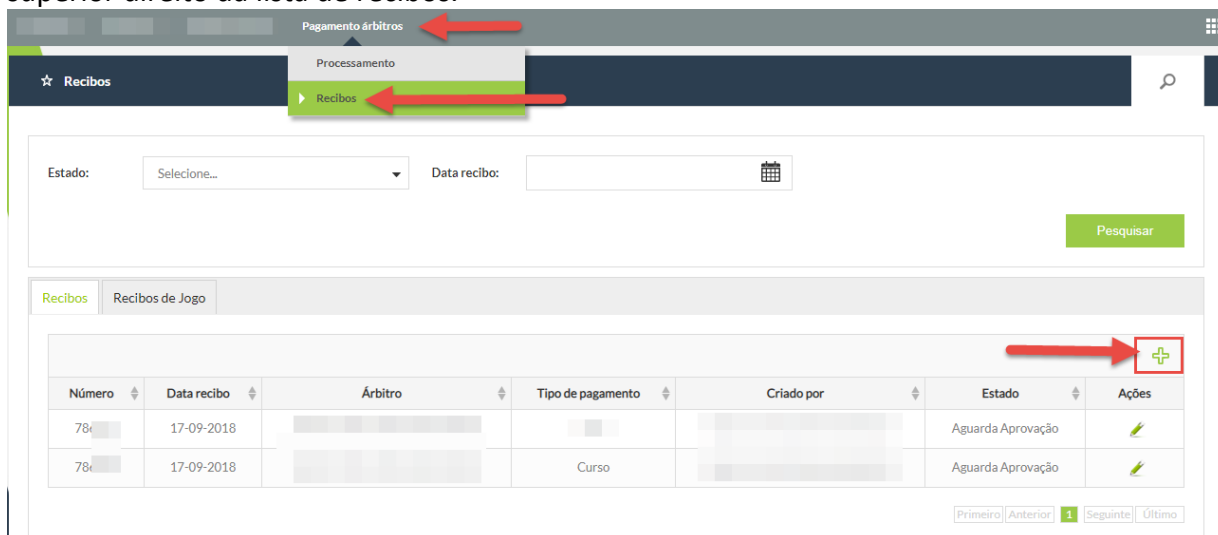
Nesta opção de menu é possível consultar todos os recibos associados ao utilizador (ADR). É possível pesquisar pelo estado do recibo, pela data do recibo, pelo nº do recibo, pelo código do jogo e pelo tipo de pagamento. Existem dois separadores, o separador *Recibos* onde constam os *Recibos* criados que não são do *Tipo de pagamento* Jogo e o separador *Recibos de Jogo* onde constam os recibos criados pelo processamento dos pagamentos que são todos do *Tipo de pagamento* Jogo.



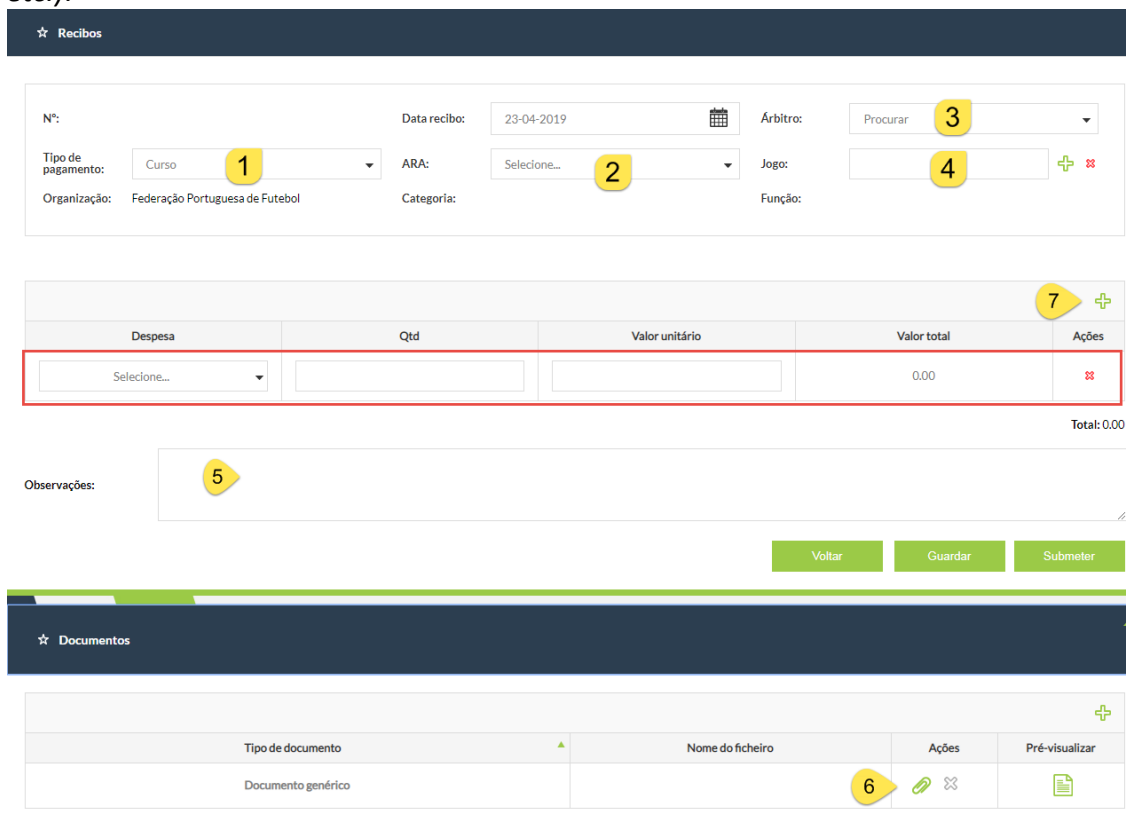
The screenshot shows the 'Portal da Arbitragem' application interface. At the top, there is a dark blue header with the logo and 'Portal da Arbitragem' text. Below the header, there is a navigation bar with several items. The 'Pagamento árbitros' item is highlighted with a red arrow. Below it, there is a dropdown menu with 'Processamento' and 'Recibos' options. The 'Recibos' option is highlighted with a green arrow. Below the navigation bar, there is a search form with the following fields: 'Nº:', 'Cód. AOL:', 'Tipo de pagamento:', 'Estado:', and 'Data recibo:'. There is a 'Pesquisar' button. Below the search form, there are two tabs: 'Recibos' and 'Recibos de Jogo'. The 'Recibos' tab is active. Below the tabs, there is a table with the following columns: 'Número', 'Data recibo', 'Árbitro', 'Tipo de pagamento', 'Criado por', 'Estado', and 'Ações'. The table contains three rows of data. At the bottom right of the table, there are navigation buttons: 'Primeiro', 'Anterior', '1', 'Seguinte', and 'Último'.

Número	Data recibo	Árbitro	Tipo de pagamento	Criado por	Estado	Ações
76	24-09-2018		Curso		Aguarda Aprovação	
76	17-09-2018				Aguarda Aprovação	
76	17-09-2018		Curso		Aguarda Aprovação	

É possível ao utilizador criar recibos para que os mesmos sejam incluídos no processamento associado à data do recibo. Para criar um recibo deve clicar no mais  que se encontra no canto superior direito da lista de recibos.



Na criação dos recibos o utilizador deve preencher o *Tipo de pagamento* (1 – Curso, Exame médico, etc.), a ARA caso o tipo de pagamento seja Curso (2), o Árbitro (3), o Jogo caso o tipo de pagamento seja Jogo (4), pode colocar *Observações* (5 – texto livre), pode *Anexar documentos* (6 – anexar um ou mais documentos e gravar), e por fim inserir as *Despesas a serem pagas* (7 – Refeições, Kms, etc.).



Nas despesas pode adicionar uma ou mais linhas (7) consoante os tipos de *Despesa* (8) que pretenda que lhe sejam pagas nesse recibo. Para cada *Despesa* deve indicar a *Quantidade* (9) e o *Valor unitário* (10).

Despesa	Qty	Valor unitário	Valor total	Ações
Refeições 8	1 9	15 10	15.00	✖
Total: 15.00				

Após ter preenchido todas as despesas deve clicar em *Submeter* (12) para que o recibo seja *Validado*.

Caso deseje só guardar o recibo para verificar mais tarde se a informação que inseriu está correta basta clicar em *Guardar* (11), o *Estado* do recibo fica como *Pendente*.

☆ Recibos

Nº: Data recibo: Árbitro:

Tipo de pagamento: ARA: Jogo:

Organização: Federação Portuguesa de Futebol Categoria: Função:


Despesa	Qty	Valor unitário	Valor total	Ações
Refeições	1	15	15.00	✖
Total: 15.00				

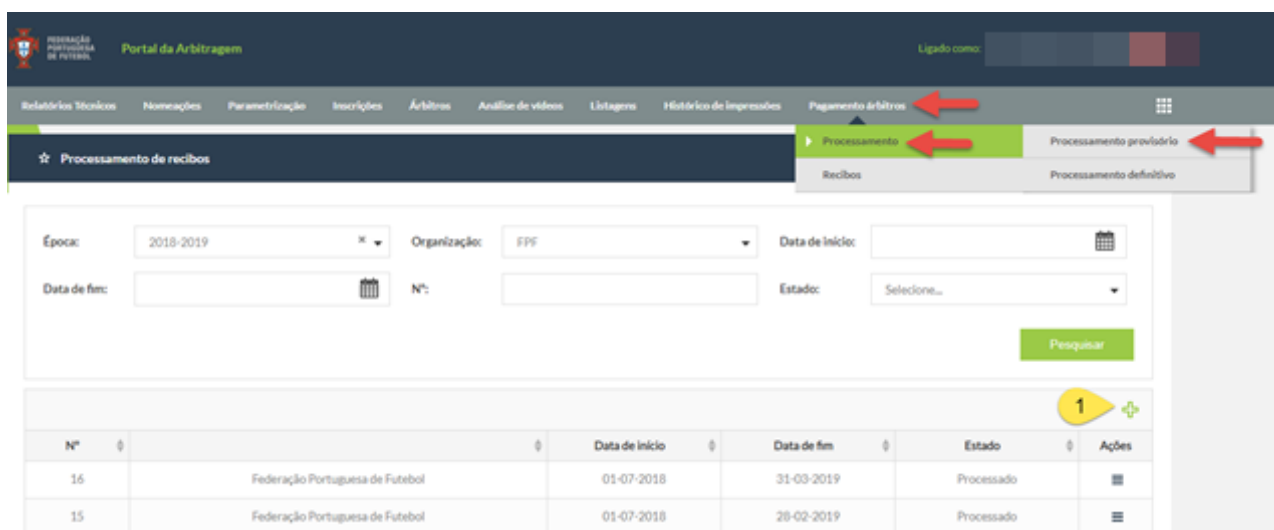
Observações:

Voltar **11** Guardar **12** Submeter

5.2. Pagamento árbitro -> Processamento -> Processamento provisório

Nesta opção de menu é possível consultar os Processamentos provisórios.

É também possível criar um novo Processamento provisório, para isso deve clicar no  (1) e preencher o intervalo de datas que pretende abranger no processamento (datas dos recibos).



Portal da Arbitragem

Ligado como: [Avatar]

Relatórios Técnicos | Nomeações | Parametrização | Inscrições | Árbitros | Análise de vídeos | Listagens | Histórico de Impressões | Pagamento árbitros

Processamento de recibos

Processamento | Recibos | Processamento provisório | Processamento definitivo

Época: 2018-2019 | Organização: FPF | Data de início: [Calendar icon] | Data de fim: [Calendar icon] | Nº: [Text input] | Estado: Seleciona...

Pesquisar

Nº	Organização	Data de início	Data de fim	Estado	Ações
16	Federação Portuguesa de Futebol	01-07-2018	31-03-2019	Processado	[Menu icon]
15	Federação Portuguesa de Futebol	01-07-2018	28-02-2019	Processado	[Menu icon]

Deve preencher a *Data de início* (2) e a *Data de fim* (3) do processamento. Caso pretenda que sejam criados os recibos do dia do árbitro neste processamento deve clicar (4) *Incluir recibos AAA* e indicar a data para esses recibos em *Data de recibos AAA* (5), esta data deve ser dentro do intervalo de data a processar.

Processamento de recibos

Época: 2018-2019

Organização: FPF

Data de início:  2

Data de fim:  3

Nº: 17

Incluir recibos AAA: 4

Data de recibos AAA:  5

Cancelar | Adicionar 6

No fim deve clicar em *Adicionar* (6) e o processamento ficará no estado *Em Curso*.

Nº	ASSOCIAÇÃO DE	Data de início	Data de fim	Estado	Ações
1		-2019	-2019	Em Curso	

O que o Processamento provisório vai fazer é agregar todos os recibos que se encontrem no estado Válido cuja data do recibo esteja no intervalo do processamento.

Vai também criar os recibos para os elementos com nomeações no intervalo do processamento com os valores dos prémios e outros que estejam parametrizados.

Quando terminar o processamento receberá uma notificação via email e o estado passar é para *Pendente*.

Neste momento ficarão disponíveis várias opções nas *Ações (7)*, a opção *Detalhe do processamento (8)* a qual iremos descrever de seguida, várias listagens provisórias (9,10,11,12,13), e a opção de *Apagar o processamento (14)* que só deve ser utilizada quando não houver outra alternativa pois apagará todos os recibos pendentes existentes no processamento.

Nº	ASSOCIAÇÃO	Data de início	Data de fim	Estado	Ações
7		-2018	-2018	Pendente	<ul style="list-style-type: none"> 8 Detalhe do processamento 9 Mapa resumo jogos 10 Mapa banco 11 Mapa resumo diversos 12 Mapa resumo processamento 13 Recibos por aprovar 14 Apagar processamento

Para visualizar os recibos do Processamento provisório deve clicar nos *três traços (7)* em baixo de *Ações* em frente ao processamento que quer ver e depois em *Detalhe do processamento (8)*.

☆ **Detalhe de processamento de recibo - 5**

Árbitro: Inconsistências: Nº recibo:
 Cód. AOL jogo: Cód. AOL árbitro: Data de início:
 Data de fim: Tipo de pagamento: Estado:

Pesquisar

Recibos de jogo
Outros recibos

Nº	Código de Jogo	Competição	Visitado	Visitante	Data do Jogo	Árbitro	Função	Estado	Ações
7666	111.01.1	CAMP DIST	SC	FC	03-02-2019	Silva	ARBITRO	Pendente	
7666	111.01.1	CAMP DIST	SC	FC	03-02-2019	Silva	ARBITRO ASSISTENTE 1	Pendente	
7666	111.01.1	CAMP DIST	SC	FC	03-02-2019	Silva	ARBITRO ASSISTENTE 2	Pendente	
7666	111.01.1	CAMP DIST	SC	FC	03-02-2019	Silva	OBSERVADORA	Pendente	

Ao entrar no detalhe do processamento, caso o no mesmo existam algumas inconsistências a aplicação apresentará um *popup* com as mesmas e pode imprimir uma listagem onde constam todas as inconsistências, mas com maior detalhe.

X
Processamento de recibos

O processamento apresenta inconsistências. Verifique se pretende confirmar o processamento ou cancelar para alterar os dados

Dados Pagamento
- Telmo - Dados de pagamento por preencher

→
Imprimir
Fechar

☆ Detalhe de processamento de recibo - 5
🔍

Árbitro: 1

Cód. AOL jogo: 4

Data de fim: 7

Inconsistências: 2

Cód. AOL árbitro: 5

Tipo de pagamento: 8

Nº recibo: 3

Data de início: 6

Estado: 9

Pesquisar

10
11

Recibos de jogo
Outros recibos

Nº	Código de Jogo	Competição	Visitado	Visitante	Data do jogo	Árbitro	Função	Estado	Ações
7666	111.01.1	CAMP DIST	SC	FC	03-02-2019	Silva	ARBITRO	Pendente	📄 📌 📄 📌

Primeiro Anterior 1 Seguinte Último

Voltar
Imprimir inconsistências 12
Reprocessar recibos 13
Imprimir extrato excel 14
Imprimir extrato 15

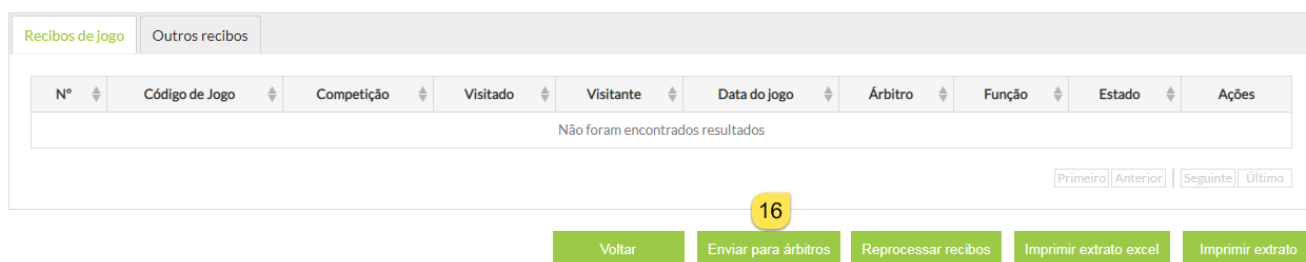
No detalhe do Processamento provisório pode pesquisar os recibos utilizando e conjugando os vários critérios de pesquisa disponíveis, *Árbitro* (1 - nome), *Inconsistências* (2 – quando clicado apresenta só os recibos com inconsistências), *Nº recibo* (3), *Código AOL do jogo* (4), *Código AOL do árbitro* (5), *Data de início* (6), *Data de fim* (7), *Tipo de pagamento* (8), *Estado* (9).

Existem dois separadores, *Recibo de jogo* (10) onde só aparecem os recibos cujo Tipo de pagamento é Jogo e *Outros recibos* (11), onde aparecem os restantes recibos (Cursos, AAA, etc.). Tem ainda a possibilidade de *Imprimir inconsistências* (12), listagem igual à que imprime no *popup*. Pode *Imprimir extrato excel* (14) que gera uma listagem em excel com todos os recibos do processamento com informação detalhada.

Pode também *Imprimir extrato* (15), que gera uma listagem em pdf com os extratos por árbitro conforme irão aparecer aos árbitros.

Existe a possibilidade de *Reprocessar recibos* (13) que serve para reprocessar os recibos sempre que sejam corrigidas as inconsistências e/ou alterados os recibos afim de atualizar o processamento e os extratos.

Depois de corrigidas todas as inconsistências e de reprocessados os recibos fica disponível no detalhe do processamento um novo botão, *Enviar para árbitros* (16) que irá enviar um email para os árbitros com extratos no processamento provisório e indicar que se encontra disponível para consulta no Score o extrato provisório para conferência.



Exemplo do *template* do email enviado para os árbitros:

Assunto: Informação para pagamento

Texto:

Exmo(a). Senhor(a) #NOME#,

Na Plataforma SCORE já se encontra disponível para consulta o extrato provisório n.º #NUMERO_PROCESSO# que reflete os pagamentos que a Associação de Futebol [redacted] pretende efetuar.

Agradecemos que, no prazo máximo de N dias uteis, proceda à conferência da informação nele constante.

Caso queira efetuar alguma sugestão de alteração relativamente aos valores a liquidar deverá utilizar o campo "OBSERVAÇÕES" existente em cada um dos recibos, e solicitar de seguida a respetiva aprovação.

Nesse momento o processamento provisório fica no estado *Em Validação*.

Nº	Código de Jogo	Data de início	Data de fim	Estado	Ações
12	ASSOCIAÇÃO [redacted]	[redacted]-2018	[redacted]-2019	Em Validação	☰

Os árbitros têm a partir de então N dias (a definir pelas ADRs, por defeito são 3 dias úteis) para validar os recibos ou colocar reclamações em forma de texto no campo observações e pedir aprovação à ADR, passado esse período todos os recibos que não forem validados nem feito pedido de correção passarão automaticamente para Validados e o processamento provisório passará para o estado *Processado*.

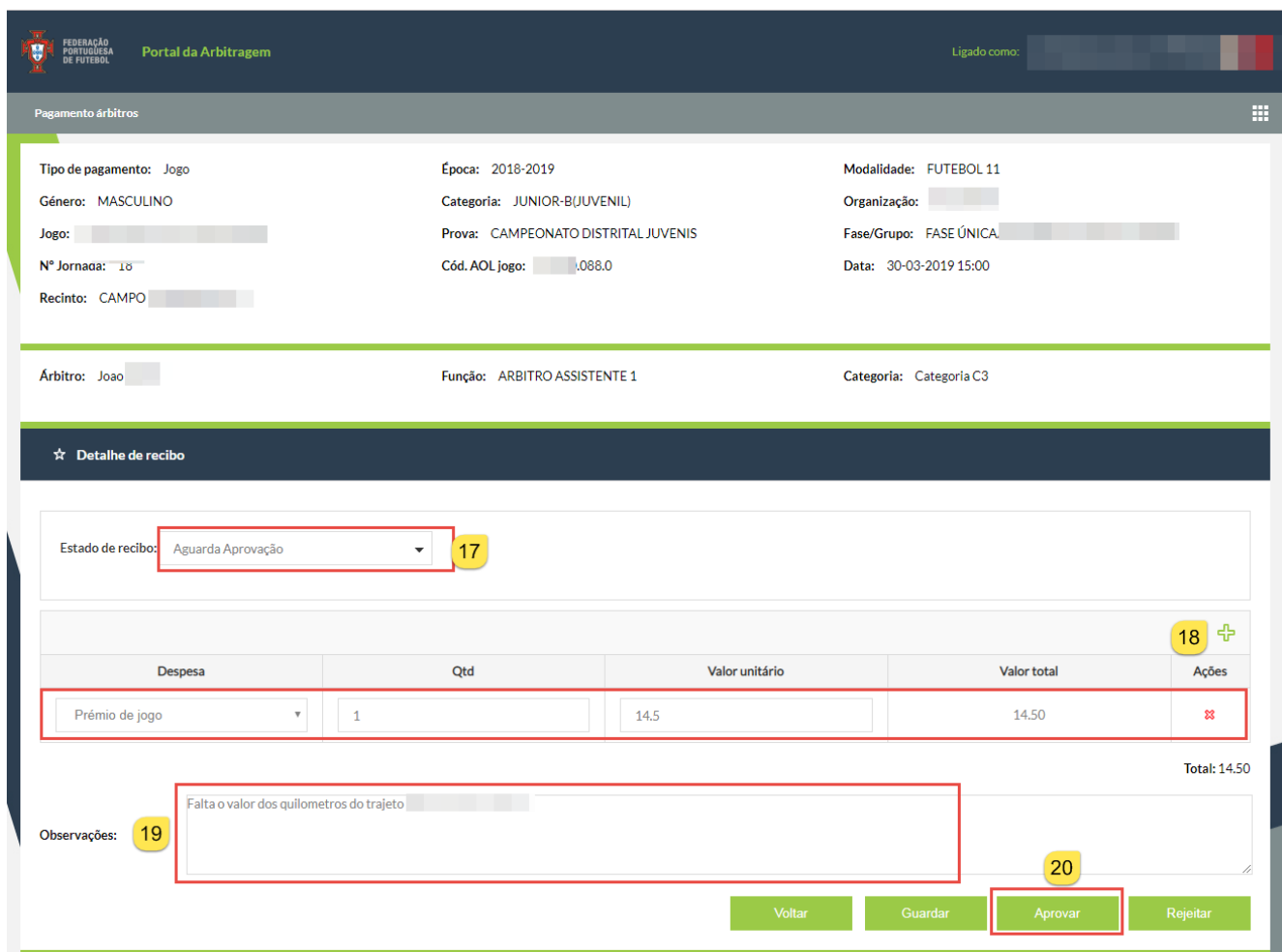
Nº	Código de Jogo	Data de início	Data de fim	Estado	Ações
12	ASSOCIAÇÃO [redacted]	[redacted]-2018	[redacted]-2019	Processado	☰

A ADR tem que tratar os recibos nos quais os árbitros tenham colocado observações e pedido aprovação.

Pode obter na listagem *Recibos por aprovar* (13) todos os recibos neste estado.

Esses recibos encontram-se no detalhe do processamento provisório com o *Estado do recibo* (17) *Aguarda Aprovação* e ao editar os mesmos podem com base no que o árbitro escreveu no campo *Observações* (19) alterar as *despesas* (18) ou manter conforme estava, podem inclusive escrever a justificação no campo *Observações* (19), as quais o árbitro poderá ler.

No final devem clicar no botão *Aprovar* (20) para o recibo passar ao estado *Válido*.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Portal da Arbitragem Ligado como: [User Name]

Pagamento árbitros

Tipo de pagamento: Jogo Época: 2018-2019 Modalidade: FUTEBOL 11
Género: MASCULINO Categoria: JUNIOR-B(JUVENIL) Organização: [Redacted]
Jogo: [Redacted] Prova: CAMPEONATO DISTRITAL JUVENIS Fase/Grupo: FASE ÚNICA [Redacted]
Nº Jornada: 18 Cód. AOL jogo: .088.0 Data: 30-03-2019 15:00
Recinto: CAMPO [Redacted]

Árbitro: Joao [Redacted] Função: ARBITRO ASSISTENTE 1 Categoria: Categoria C3

☆ Detalhe de recibo

Estado de recibo: Aguarda Aprovação 17

Despesa	Qtd	Valor unitário	Valor total	Ações
Prémio de jogo	1	14.5	14.50	✖


Total: 14.50

Observações: 19 Falta o valor dos quilómetros do trajeto

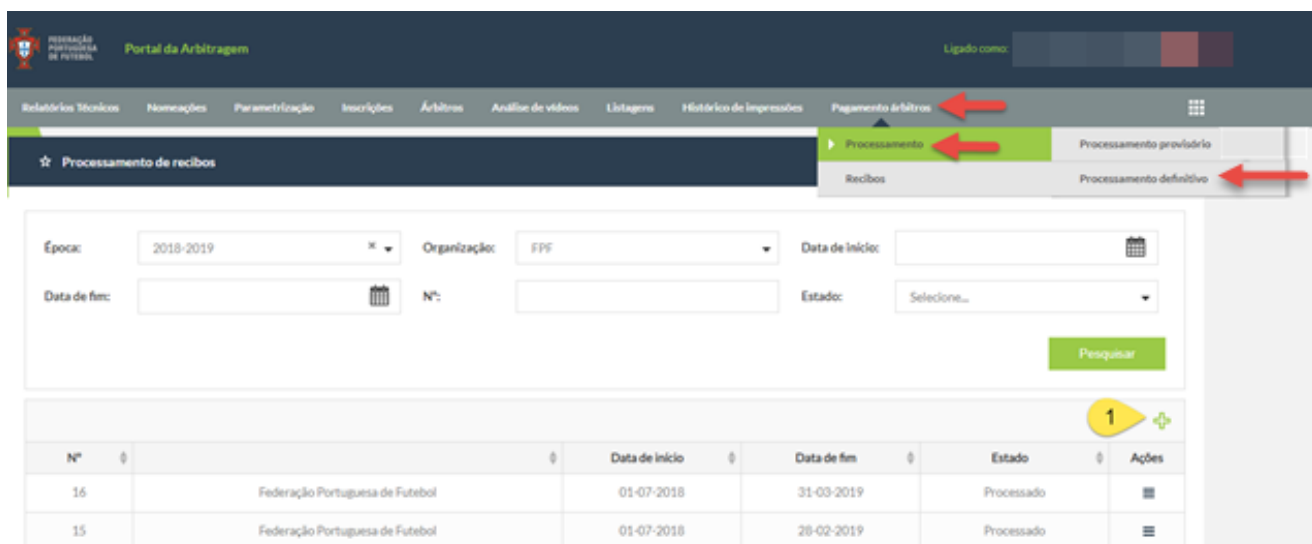
20 Aprovar Rejeitar Voltar Guardar

5.3. Pagamento árbitro -> Processamento -> Processamento definitivo

Nesta opção de menu é possível consultar os Processamentos definitivos.

É também possível criar um novo Processamento definitivo, para isso deve clicar no  (1) e preencher o intervalo de datas que pretende abranger no processamento (datas dos recibos).

Nesta opção de menu é possível consultar o Processamento definitivo, o extrato de conta corrente e todos os recibos nele incluídos que foram pagos.



Portal da Arbitragem

Ligado como: [usuário]

Relatórios técnicos | Nomeações | Parametrização | Inscrições | Árbitros | Análise de vídeos | Listagens | Histórico de impressões | Pagamento árbitros

Processamento de recibos

Processamento | Recibos

Processamento provisório | Processamento definitivo

Época: 2018-2019 | Organização: FPF | Data de início: [] | Data de fim: [] | Nº: [] | Estado: Selecione...

Pesquisar

Nº	Organização	Data de início	Data de fim	Estado	Ações
16	Federação Portuguesa de Futebol	01-07-2018	31-03-2019	Processado	[]
15	Federação Portuguesa de Futebol	01-07-2018	28-02-2019	Processado	[]

Deve preencher a *Data de início* (2) e a *Data de fim* (3) do processamento.

Processamento de recibos

Época: 2018-2019

Data de início:  (2)

Data de fim:  (3)

Nº: 1

Cancelar | Adicionar (4)


No fim deve clicar em *Adicionar* (4) e o processamento ficará no estado *Em Curso*.







Nº	Organização	Data de início	Data de fim	Estado	Ações
1	ASSOCIAÇÃO DE	-2019	-2019	Em Curso	[]

O que o Processamento fazer vai fazer é agregar todos os recibos que se encontrem no estado Válido cuja data do recibo esteja no intervalo do processamento.

Quando terminar o processamento receberá uma notificação via email e o estado passar é para *Pendente*.


Neste momento ficarão disponíveis várias opções nas *Ações* (5), a opção *Detalhe do processamento* (8) a qual iremos descrever de seguida, várias listagens definitivas (6,7,8,9,10), e a opção de *Apagar o processamento* (11).

Nº		Data de início	Data de fim	Estado	Ações
183	ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL	2019	-2019	Pendente	 5

- 6  Detalhe do processamento
- 7  Mapa resumo jogos
- 8  Mapa banco
- 9  Mapa resumo diversos
- 10  Mapa resumo processamento
- 11  Apagar processamento


Para visualizar os recibos do Processamento definitivo deve clicar nos *três traços* (5) em baixo de *Ações* em frente ao processamento que quer ver e depois em *Detalhe do processamento* (6).

Ao entrar no detalhe do processamento, caso o no mesmo existam algumas inconsistências a aplicação apresentará um *popup* com as mesmas e pode imprimir uma listagem onde constam todas as inconsistências, mas com maior detalhe.

Processamento de recibos 

O processamento apresenta inconsistências. Verifique se pretende confirmar o processamento ou cancelar para alterar os dados

Dados Pagamento
- Telmo - Dados de pagamento por preencher



Imprimir **Fechar**

☆ Detalhe de processamento definitivo de recibo - 183

Árbitro: Procurar **1** N° recibo: **2** Cód. AOL jogo: **3**
 Cód. AOL árbitro: **4** Tipo de pagamento: Seleccione... **5** Estado: Seleccione... **6** Pesquisar

7 **8**

Recibos de jogo | Outros recibos

N°	Código de Jogo	Competição	Visitado	Visitante	Data do jogo	Árbitro	Função	Estado	Ações
1788	148.0	DIVISÃO DE	SC	GD	03-02-2019	Celia	ARBITRO	Validado	
1788	148.0	DIVISÃO DE	SC	GD	03-02-2019	Antonio	ARBITRO ASSISTENTE 1	Validado	
178	148.0	DIVISÃO DE	SC	GD	03-02-2019	Alexandre	ARBITRO ASSISTENTE 2	Validado	

Primeiro Anterior **1** Seguinte Último

9 **10** **11** **12** **13**

Gerar ficheiro banco SEPA | Enviar para árbitros | Reprocessar recibos | Imprimir extrato excel | Imprimir extrato | Voltar

No detalhe do Processamento definitivo pode pesquisar os recibos utilizando e conjugando os vários critérios de pesquisa disponíveis, *Árbitro* (1 - nome), *Nº recibo* (2), *Código AOL do jogo* (3), *Código AOL do árbitro* (4), *Tipo de pagamento* (5), *Estado* (6).

Existem dois separadores, *Recibo de jogo* (7) onde só aparecem os recibos cujo Tipo de pagamento é Jogo e *Outros recibos* (8), onde aparecem os restantes recibos (Cursos, AAA, etc.).

Tem ainda a possibilidade de *Gerar ficheiro banco SEPA* (9), ficheiro que é aceite por todos os bancos para processar transferências bancárias.

Pode *Imprimir extrato excel* (12) que gera uma listagem em excel com todos os recibos do processamento com informação detalhada.

Pode também *Imprimir extrato* (13), que gera uma listagem em pdf com os extratos por árbitro conforme irão aparecer aos árbitros.

Existe a possibilidade de *Reprocessar recibos* (11) que serve para reprocessar os recibos sempre que sejam corrigidas as inconsistências e/ou alterados os recibos afim de atualizar o processamento e os extratos.

Depois de corrigidas todas as inconsistências e de reprocessados os recibos fica disponível no detalhe do processamento um novo botão, *Enviar para árbitros* (10) que irá enviar um email para os árbitros com extratos no processamento definitivo e indicar que se encontra disponível para consulta no Score o extrato definitivo.



Exemplo do *template* do email enviado para os árbitros:

Assunto: Extracto Conta Corrente de Arbitro

Texto:

Exmo(a). Senhor(a) #NOME#,

Na Plataforma SCORE já se encontra disponível para consulta o extrato definitivo n.º #NUMERO_PROCESSO# que detalha os pagamentos que lhe foram efetuados pela Associação de Futebol [REDACTED]

Solicitamos a emissão do correspondente recibo eletrónico e envio do comprovativo para este mesmo endereço de email.

Obrigado.

Nesse momento o processamento provisório fica no estado *Fechado* e todos os recibos passam ao estado *Pago*.

Nº		Data de início	Data de fim	Estado	Ações
657	ASSOCIAÇÃO DE [REDACTED]	[REDACTED]-2018	[REDACTED]-2019	Fechado	≡