

# 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	
7.	Protestos dos jogos	
Ane	xo   Exemplo de Ficha técnica	



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 <u>ccs@fpf.pt</u>, 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":

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Score	
<b>2</b> 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-p	asse
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 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:	
	Submeter
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.	

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

Score - Index X	1 - D X
← → C 🔒 https://score.fpf.pt	☆ ● Ξ
restruction Score	

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

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL	Score	Ligado como: user teste 💽 o
«		»

Para que fiquem disponiveis 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 disponiveis 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):

Liga	
	Login: UTILIZADOR DE TESTES
I	Outras contas
	Alterar password
	Suporte
	Logout

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 seguinda, clicar no seu nome:





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

☆ Perfil do utilizado	ar
Utilizador	utilizador_teste
Nome utilizador	UTILIZADOR DE TESTES
Email	informatica@fpf.pt
Foto	
Perfís	Portal da Arbitragem
	Voltar Contirmar

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?".

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL
Score
<b>a</b> Username
Password
Lembrar-me?
Login
Precisa de ajuda?



☆ 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:

Jel	ter 06-09-2016 09:40
AWK	no.reply
X	FPF - Alteração de palavra-passe
Para 🗌 Informa	ática
Este email f	foi-lhe enviado porque foi feito o pedido de alteração da palavra-passe no site da FPF.
Para alterar	a palavra passe, por favor aceda ao seguinte endereço:
https://scor	e.fpf.pt//Account/ChangePassword/7064423f-10f1-4034-8520-c1b1e6d2cb9c.
Se não tiver	r efectuado este pedido de alteração, por favor ignore este email. Se persistir, por favor contacte o administrador do site.
Por favor na	ão responda para esta caixa de correio pois é apenas utilizada para o envio de mensagens.
Please do n	ot respond to this email address that is used solely for the purpose of message deployment.
	noreply
	Federação Portuguesa de Futebol
X	1495-433 Cruz Quebrada - Dafundo
FEDERA	CÃO Telefone   Phone: +351 213 252 700
PORTUGU	JESA FAX: +351 213 252 780
DEFOIE	http://www.fpf.pt



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

sse
utilizador_teste
UTILIZADOR DE TESTES
Cancelar Submeter

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:

☆ P	alavra-passe alterada	
A palavr	a-passe foi alterada com sucesso. Por favor, faça login na aplicação.	
		Ok

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.



K			Lign Receiption Sub-20			
☆ Relatório	os enviados					۵
Época	2018-2019	✓ Modalidade	Selecione	▼ Ge	śnero Selecione	•
Categoria	Selecione		Procurar	<b>↓</b> Fa	se Selecione	-
	Selecione	✓ Jornada	Selecione	▼ Lo	cal	
Grupo						

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

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

🕁 Editar ficha de jogo										
		Jogadores		2 Agentes desportivos			Resum	0		
Jogadores	Foto	Licença	Nome		Titular	Suplente	Guarda-redes	Capitão	ۍ Subcapitão	
		10	Jc							
	2	10	Jc							
		10	Ar							
	0	10	R							
		10	М							
	Ş	10	н							

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.



	1 Jogadores			2 Agentes		Resumo
Equipa técnica :				desportivos		
ritério pesquisa:	Nome	•				
esquisa	Procurar			•		<b>4</b>
Inserir dirigente exister	hte				1	
Tipo identificação	Núm. identificação	Nome 🔺	Foto	Banco suplementar	Função	Função banco suplementar
1	2	A P S	1		Selecione 🗸	

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

☆ Editar ficha de jogo							
,	ogadores		2 Agentes desportivos	(3) Resumo			
Convocados							
Licença #			Nom	e			
10 1	J						
10 2	J						
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 dirigente 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 <u>Regimento do Conselho de Justiça</u>, o protesto de jogo deve ser declarado mediante envio de e-mail para <u>competicoes@fpf.pt</u>, no prazo de 24 horas a contar do termo do jogo em causa.

Qualquer esclarecimento adicional relacionado com o funcionamento do módulo eÁrbitro na

plataforma Score deverá ser enviado para ccs@fpf.pt.



# Anexo | Exemplo de Ficha técnica

	ederação ortuguesa de utebol	FUT	EBOL				
Prova Liga Revela Clube Visitado Data 08-08-2019 Clube ESTORIL F	ação Sub-23 ESTORIL PRAIA SAD 11:00 Campo ESTÀDI PRAIA SAD	IO ANTONIO CO	Jogo nº Clube Visi DIMBRA MO	000.00.165.0 Itante MARITIMO MAE TA	EIRA, SAD Localidad Código	Jorn./Elim. n le MONTE ES 641	' 24 Toril
N° 3 ✓ GR ✓ Thular Suplent	Licença nº 997566 Nome Paul Esteves	Substituido pelo nº aosmin.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome		Substituido pelo nº aos min.	
N° 1 ☐ GR ☑ Thuisr ☐ Supient	Licença nº 1012242 Nome Afonso Pedrosa	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome		Substituido pelo nº aos min.	Visto do(a) Arbito(a)
N° 2 ☐ GR ☑ Titular ☐ Suplent	Licença nº 776345 Nome Paulo Nogueira	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome		Substituído peio nº aos min.	
N° GR Titular Supient	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Thuiar Supiente	Licença nº Nome		Substituido pelo nº aos min.	gadoqa) m <sup>e</sup> 2
N° GR Titular Supient	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Thular Supiente	Licença nº Nome		Substituido pelo nº aos min.	easpitio(8) da Equipa Jo
N° GR Titular Supient	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome		Substituido pelo nº aos min.	39
N° GR Titular Supient	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome		Substituido pelo nº aos min.	quetor(a) m <sup>a</sup>
N° GR Titular Supient	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Thular Supiente	Licença nº Nome		Substituido pelo nº aos min.	Japitado(å) da Equiper Jr

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

fpf.pt





Federação Portuguesa de Futebol

FUTEBOL

N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido peio nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.
N° GR Ttular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituído pelo nº aos min.
N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.
N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituído pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituído pelo nº aos min.
N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.
N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Suplente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.
N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.
N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.	N° GR Titular Supiente	Licença nº Nome	Substituido pelo nº aos min.



Banco de Supelentes (outros agentes desportivo	os)	
(Letras)	(Letras)	(Letras)
	Pro-	Dee
Doc.	Doc.	Doc.
Nº documento de identificação	Nº documento de identificação	Nº documento de identificação
N	News	Nama
Nome	Nome	Nome
(Letras)	(Letras)	(Letras)
Doc.	Doc.	Doc.
Nº documento de identificação	Nº documento de identificação	Nº documento de identificação
Nome	Nome	Nome
[]		
(Letras)	(Letras)	(Letras)
Doc.	Doc.	Doc.
VE documento de Identificação	Mildon manin de Identificante	Mildorumento de Mantificacio
Nº documento de las tuncação	re documento de local incagao	nº occanicito de locitoricação
Nome	Nome	Nome
Banco Suplementar		
(Letras)	(Letras)	(Letras)
Doc	Doc	Doc
Nº documento de identificação	Nº documento de identificação	Nº documento de identificação
Nome	Nome	Nome
	<b></b>	<b></b>
(Letras)	(Letras)	(Letras)
Doc.	Doc.	Doc.
Nº documento de identificação	Nº documento de identificação	Nº documento de identificação
Nome	Nome	Nome



<b>N</b>	Federação Portuguesa de Futebol
----------	---------------------------------------

FUTEBOL

لال) Delegado ao controlo antidopagem							(Letr	36)	(N° (	docur	nent	o de l	den	ifica	ção)				
Foram a	dvertido	s (as) os (as	s) jogadore	s (as) n°s:													_		
													N⁰ d	a ca	miso	da			
													Minu	ıto e	par	te do	jog	ø	
Foram ex	quisos	(as) por acu	imulação d	le faltas le	ves (2º ca	rtão amar	elo) os (as	s) jogadore	es (as) nºs	:									
													N⁰ d	a ca	miso	ak			
													Minu	ito e	par	te do	jog	0	
Foram ex	quisos	(as) ou cons	siderados	(as) expulo	osos (as) o	os (as) jog	adores (a	s) n°s:											
													N⁰ d	a ca	miso	da			
													Minu	to e	par	te do	jog	ø	
Golos:																			
											N⁰ d	a ca	miso	ala					
													Minu	ito e	par	te do	jog	ø	
Auto-gol	05:																		
											Nº da camisola								
													Minu	ito e	par	te do	jog	0	
Grandes	penalid	ades durant	e o tempo	regulamer	ntar:														
													N° d	a ca	miso	ak			
													Minu	ito e	par	te do	jog	0	
Decisão	através	da marcaçã	io de ponta	apés da ma	arca da gr	ande pena	alidade:												
													N⁰ d	a ca	miso	da			
													Minu	ito e	par	te do	jog	ø	
Foram a	dvertido	s seguintes	agentes d	esportivos:															
Minutos		Nome Com	pleto								Le	tras	N° (	docun	nent	os de	Ide	tific	ação
											-				╞	$\square$	$\downarrow$	$\perp$	$\perp$
											-	$\vdash$		+	╀	$\square$	+	+	+
Foram ex	quisos	os seguinte	s agentes	desportivo	S:														
Minutos		Nome Com	pleto								Le	tras	N <sup>e</sup> (	accun	nent	os de	Ide	T	açao
												$\square$		+	+	$\mathbb{H}$	+	+	+
												$\square$		+	+	$\square$	+	+	+
												T			T			T	T



<b>P</b>	Federação Portuguesa de Futebol	FUT	EBOL				
Observações d	o(a) árbitro(a)		Resultado Final	Visitado	/	Visitante	
			N° de esp	etadores:		_	
Observações d	o(a) delegado(a) ao jogo:						
		Tomei co	nhecimento				
		o(a) de	legado(a)				

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

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL