



Associação de Futebol de Coimbra

Fundada em 22 de Outubro de 1922

Instituição de Utilidade Pública

Medalha de Mérito Desportivo (Ministério da Educação)

Filiada na F. P. F.

www.afcoimbra.com

instagram.com/afcoimbra20

facebook.com/golocoimbra/

mycujoo.tv/video/afcoimbra



mycujoo

COMUNICADO OFIC. Nº. 16

DATA: 20/SETEMBRO2023

INDICE

- SCORE – **eArbitro** | PRÉ-PREENCHIMENTO DAS FICHAS DE JOGO

Para conhecimento e orientação dos Clubes filiados, Órgãos de Comunicação Social e demais interessados, divulgamos o seguinte:

PRÉ-PREENCHIMENTO DAS FICHAS DE JOGO

eArbitro

Lembramos que desde 2021/2022 se encontra implementada a metodologia “e-arbitro” na obtenção das fichas técnicas para entregar à equipa de arbitragem antes de cada jogo.

Poderá ser consultado o **manual** anexo.

Para ter acesso ao módulo “eArbitro” (SCORE) cada clube deverá:

- Enviar à AFC o seu pedido de acesso ao “eArbitro”;
- Indicar o e-mail que pretende que seja usado como *username* de acesso.

Respostas a algumas questões frequentemente colocadas pelos Clubes:

- *Os perfis de acesso já estão criados?*

R : As credenciais que os Clubes dispõem para a SCORE já permitem acesso, todavia os Clubes poderão solicitar novas credenciais, por exemplo, por escalões, para acesso exclusivo ao módulo *eArbitro*, na SCORE

Não existe acesso pré-criado por categoria. Os utilizadores validados veem as fichas de todos os jogos que o seu clube irá realizar, 72 horas antes de os mesmos se disputarem.

- *Temos de dar acesso ao mail do clube a todos quantos precisem de recorrer à plataforma ou esse código é enviado para o seu e-mail pessoal?*

R : Não é obrigatório. **Cada colaborador poderá ter credenciais próprias** e ter acesso apenas ao módulo *e-Arbitro* desde que nesse sentido o Clube solicite as respetivas credenciais à AFC enviando o nome e e-mail (pessoal ou não) que serão indicados à FPF para validação.

- *No caso de um jogador inicialmente indicado (já constante da ficha do jogo) que não compareça por qualquer motivo, ou que se lesione no aquecimento, qual será o procedimento para a sua substituição?*

R : Os clubes devem adicionar **manualmente** (a esferográfica) o atleta que o vai substituir na ficha técnica, traçando o nome do então excluído.

Estádio Municipal Sérgio Conceição

Rua de S. Lourenço - Quinta do Relógio - 3045-478 Taveiro - Telefone: 239 853 680

email: afcoimbra@afcoimbra.com

#afcpartilhamospaixao



Associação de Futebol de Coimbra

Fundada em 22 de Outubro de 1922

Instituição de Utilidade Pública

Medalha de Mérito Desportivo (Ministério da Educação)

Filiada na F. P. F.

www.afcoimbra.com

[instagram.com/afcoimbra20](https://www.instagram.com/afcoimbra20)

[facebook.com/golocoimbra/](https://www.facebook.com/golocoimbra/)

[mycujoo.tv/video/afcoimbra](https://www.mycujoo.tv/video/afcoimbra)



mycujoo

COMUNICADO OFIC. Nº. 16

DATA: 20/SETEMBRO2023

INDICE

- SCORE – *eArbitro* | PRÉ-PREENCHIMENTO DAS FICHAS DE JOGO

- *As fichas de jogo serão de que cor?*

R : Todas as impressões das fichas de jogo deverão ser feitas em folhas de papel A4 de cor branca.

- *Os jogos só vão estar ativos para preparação das fichas de jogo no dia da competição? Ou por exemplo o jogo é domingo às 15h e no dia anterior sábado já posso preparar a ficha?*

R : Os jogos são disponibilizados no *eArbitro* 72 horas antes do início de cada jogo para os Clubes poderem emitir as respetivas fichas técnicas.

Solicitamos a todos os clubes que procedam em conformidade e que antecipadamente desenvolvam este processo, de forma que os primeiros jogos da época contemplem esta norma sem contratempos.

Os Serviços da A.F.Coimbra

/TR

Estádio Municipal Sérgio Conceição

Rua de S. Lourenço - Quinta do Relógio - 3045-478 Taveiro - Telefone: 239 853 680

email: afcoimbra@afcoimbra.com

#afcpartilhamospaixao



**FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL**

**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

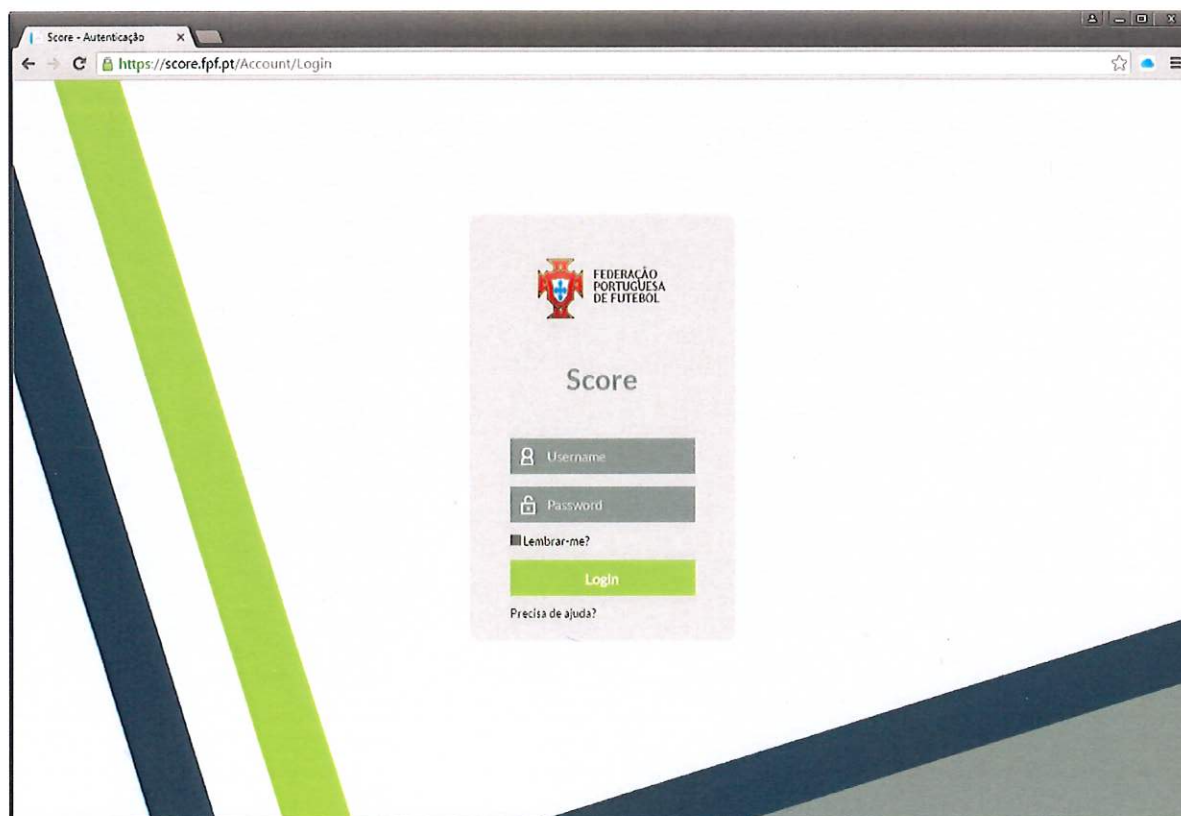
O pedido deverá ser efetuado através da ADR respetiva para ccs@fpf.pt, contendo as seguintes informações: nome completo do clube e email

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:



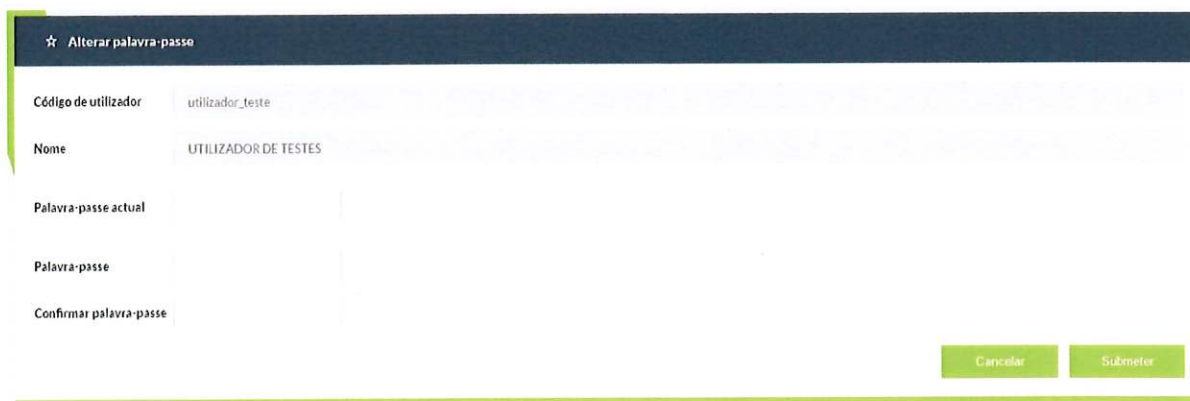
4. Acesso ao SCORE

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



The login screen features the logo of the Federação Portuguesa de Futebol at the top. Below it, the word "Score" is displayed. There are two input fields: the first is labeled "utilizador_teste" and the second is a password field with masked characters. A checkbox labeled "Lembrar-me?" is positioned below the password field. A green "Login" button is at the bottom, with a link "Precisa de ajuda?" underneath it.

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:



The "Alterar palavra-passe" form includes fields for "Código de utilizador" (containing "utilizador_teste"), "Nome" (containing "UTILIZADOR DE TESTES"), "Palavra-passe actual", "Palavra-passe", and "Confirmar palavra-passe". At the bottom right, there are "Cancelar" and "Submeter" buttons.

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

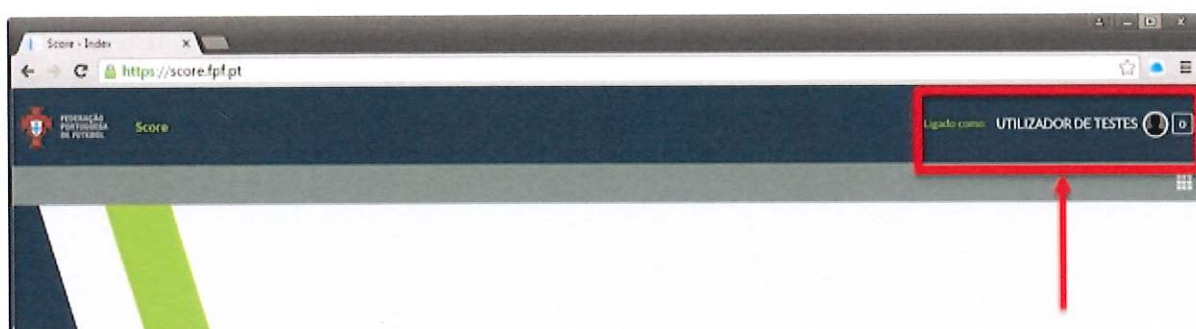
Para poder aceder à aplicação deverá introduzir o código recebido via SMS.

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

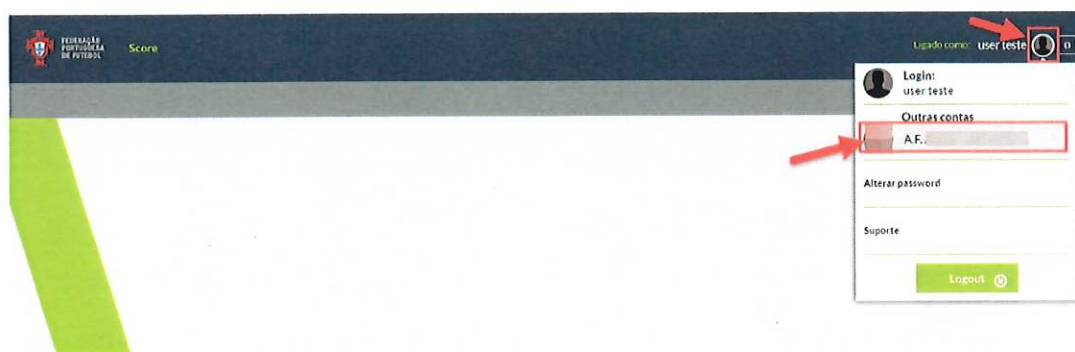
Após efectuar o login no sistema, aparece o seu nome no canto superior direito do ecrã:



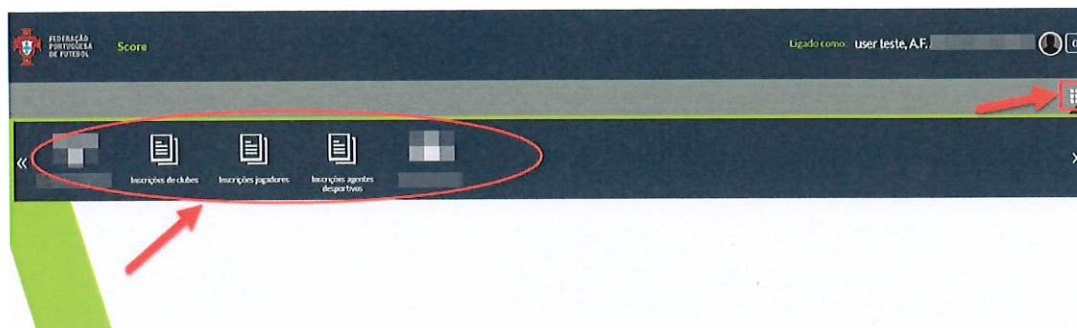
Ao clicar nos quadrados para abrir o menu com os módulos a que tem acesso, não irá aparecer qualquer módulo.



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.



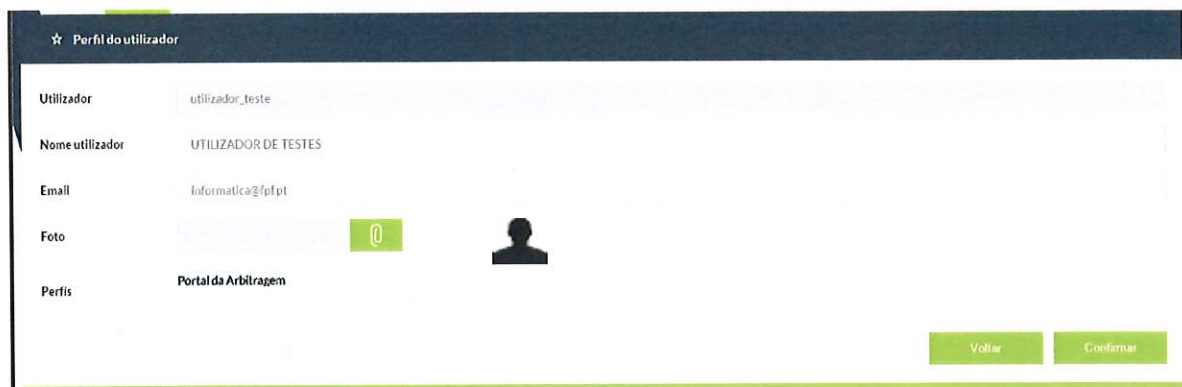
Pode alterar a sua palavra-passe de acesso ao sistema sempre que quiser. Para tal, deve clicar no círculo que surge do lado direito do nome, onde deve surgir a sua fotografia (se a fotografia não estiver inserida no sistema, o círculo aparece com uma sombra):



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:



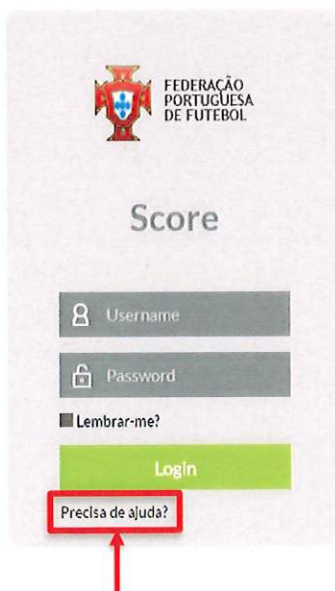
Aqui aparece um ecrã de atualização dos seus dados de utilizador:



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

☆ 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:

ter 05-09-2016 09:40

 no.reply

FPF - Alteração de palavra-passe

Para  Informática

Este email foi-lhe enviado porque foi feito o pedido de alteração da palavra-passe no site da FPF.

Para alterar a palavra passe, por favor acesse ao seguinte endereço:

<https://score.fpf.pt/Account/ChangePassword/7064423f-10f1-4034-8520-c1b1e6d2cb9c>

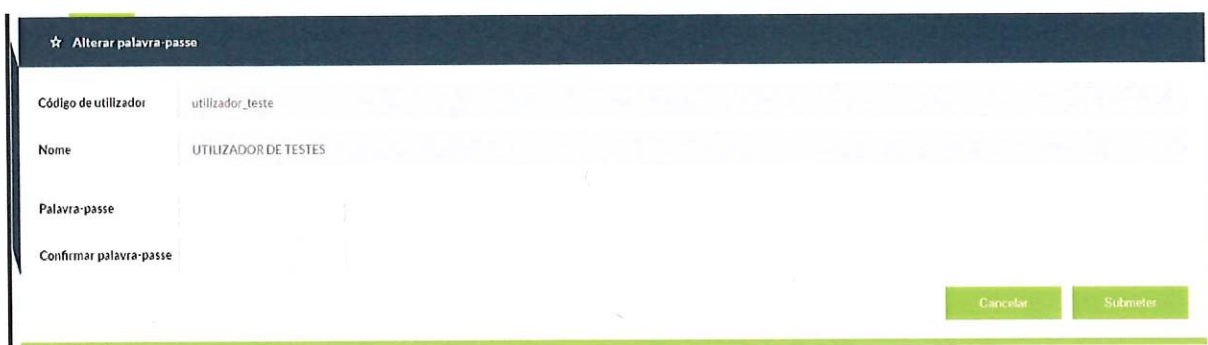
Se não tiver efectuado este pedido de alteração, por favor ignore este email. Se persistir, por favor contacte o administrador do site.

Por favor não responda para esta caixa de correio pois é apenas utilizada para o envio de mensagens.
Please do not respond to this email address that is used solely for the purpose of message deployment.

noreply

 Federação Portuguesa de Futebol
Avenida das Seleções
1495-433 Cruz Quebrada - Dafundo
Portugal
Telefone | Phone: +351 213 252 700
FAX: +351 213 252 780
E-mail: info@fpf.pt
<http://www.fpf.pt>

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



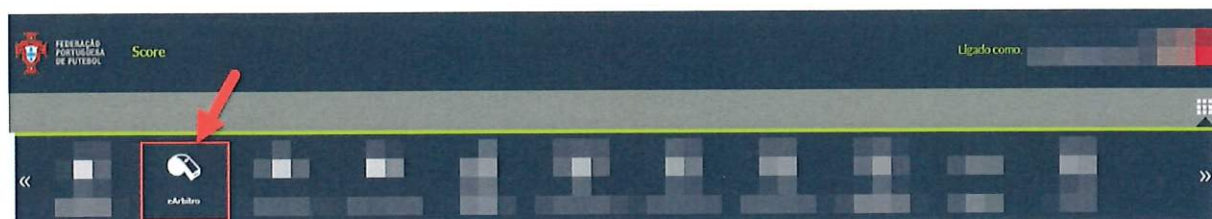
Depois de inserir a password nos campos “Palavra-passe” e “Confirmar palavra-passe”, deverá clicar no botão “Submeter”. Se clicar no botão “Cancelar”, toda a operação de alteração de password será cancelada. Depois de clicar no botão “Submeter”, aparece o ecrã:



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.



Próximos jogos

Relatórios enviados

Época: 2018-2019

Modalidade: Selecione...

Gênero: Selecione...

Categoria: Selecione...

Competição: Procurar

Fase: Selecione...

Grupo: Selecione...

Jornada: Selecione...

Local: Selecione...

Voltar Editar Ver relatório

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.

Editar ficha de jogo

1 Jogadores

2 Agentes desportivos

3 Resumo

Jogadores:

Convocado	Foto	Licença	Nome	#	Titular	Suplente	Guarda-redes	Capitão	Subcapitão
☐		1C	Jc		☐	☐	☐	☐	☐
☐		1C	Jc		☐	☐	☐	☐	☐
☐		1C	Ar		☐	☐	☐	☐	☐
☐		1C	Rc		☐	☐	☐	☐	☐
☐		1C	M		☐	☐	☐	☐	☐
☐		1C	H		☐	☐	☐	☐	☐

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 Num. identificação Nome Foto Banco suplementar Função Função banco suplementar

BI 2 A P S Seleção...

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	Jr
10	2	Jr

Equipa técnica

Função	Num. identificação	Nome
Treinador	BI 2	Ar

Dirigentes

Função	Num. identificação	Nome
--------	--------------------	------

Banco suplementar

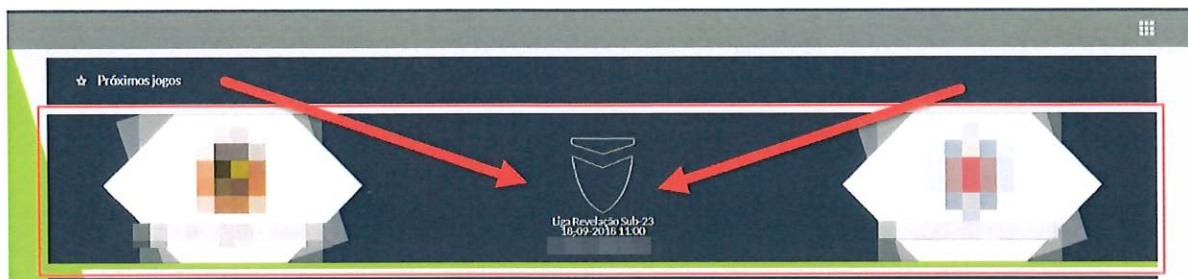
Função	Num. identificação	Nome
--------	--------------------	------

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 [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.

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



Federação
Portuguesa de
Futebol

FUTEBOL

Prova Liga Revelação Sub-23

Jogo n° 000.00.165.0

Jorn./Elim. n° 24

Clube Visitado ESTORIL PRAIA SAD

Clube Visitante MARITIMO MADEIRA, SAD

Data 08-05-2019 11:00

Campo ESTÁDIO ANTONIO COIMBRA MOTA

Localidade MONTE ESTORIL

Clube ESTORIL PRAIA SAD

Código 641

N° 3 ☒ GR ☒ Titular ☐ Suplente	Licença n° 997666 Nome Paul Esteves	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.
N° 1 ☐ GR ☒ Titular ☐ Suplente	Licença n° 1012342 Nome Afonso Pedrosa	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.
N° 2 ☐ GR ☒ Titular ☐ Suplente	Licença n° 776345 Nome Paulo Nogueira	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.
N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.
N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.
N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.
N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.
N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.	N° ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença n° _____ Nome _____	Substituído pelo n° _____ aos ____ min.

Visão geral do jogo

2

Substituições da Equipa Jogadora n°

1

Cartão amarelo da Equipa Jogadora n°



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL



Federação
Portuguesa de
Futebol

FUTEBOL

Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.
Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.	Nº ☐ GR ☐ Titular ☐ Suplente	Licença nº _____ Nome _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ min.



Banco de Supelentes (outros agentes desportivos)

(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome
(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome
(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome

Banco Suplementar

(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome
(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome	(Letras) Doc. Nº documento de identificação Nome



FUTEBOL

Delegado ao controlo antidopagem

Foram advertidos (as) os (as) jogadores (as) n.ºs:

[illegible]

Nº da camisa

Minuto e parte do jogo

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

[illegible]

Nº da camisola

Minuto e parte do jogo

Foram expulsos (as) ou considerados (as) expulsos (as) os (as) jogadores (as) n.ºs:

[illegible]

Nº da camisola

Minuto e parte do jogo

Golos:

[illegible]

Nº da camiseta

Minuto e parte do jogo

Auto-goles:

[illegible]

Nº da camiseta

Minuto e parte do jogo

Grandes penalidades durante o tempo regulamentar:

[illegible]

Nº da camisa da

Minuto e carta do jogo

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

[illegible]

Nº da camisa:

Minuto e parte do jogo

Foram advertidos seguintes agentes desportivos:

[illegible]

Foram expulsos os seguintes agentes desportivos:

[illegible]



**FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL**



**Federação
Portuguesa de
Futebol**

FUTEBOL

Observações do(a) árbitro(a)	Resultado Final	Visitado		/		Visitante
Nº de espetadores:						

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.