



# Manual de Utilização inMatch


## Ficha de Jogo

Esta nova funcionalidade permite aos Clubes e equipa de Arbitragem fazer o registo digital da ficha de jogo através da plataforma da AFP, inMatch.

Vamos começar por explicar as regras e condições para acesso à ficha de jogo.

The screenshot shows the 'Ficha de Jogo' interface. At the top, there is a search bar with the text 'Procurar' and the value '309549'. Below the search bar are three dropdown menus for 'Modalidade' (Todas), 'Categoria' (Todas), and 'Estado' (Todos). Below these filters is a table with the following data:

	ID	Competição	Modalidade	Categoria						Data de Jogo									
	309549	Campeonato D'Elite Pro-Nacional	FUTEBOL FUTEBOL MASCULINO	SENIORES	F.C. INFESTA (502)	vs		ERMESINDE S.C. 1936 (5571)		5/23/2021 5:00:00 PM									

Selecionado na lista o jogo a tratar, clicam no símbolo  para passar para a edição do mesmo.

Já com a Ficha de Jogo aberta poderemos verificar que temos uma série ecrãs disponíveis, cada um com o seu tipo de informação específica.

Vamos passar um a um, mas antes disso adianta-mos a informar sobre as opções em rodapé que serão comuns a todos os ecrãs. O acesso aos ecrãs pode ser feita por avanço ou recuo no ecrã onde nos encontramos, ou então clicando diretamente no ecrã desejado.

Há ecrãs de acesso à equipa visita, nomeadamente o 2,3,4 e 17. Para a equipa visitante, os 5,6 e 7, sendo que os restantes ficam reservados à equipa de arbitragem e que fazem parte do Relatório de Jogo.





# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Ecrã 1 – Relatório Jogo – Dados do Jogo

Acesso exclusivo à equipa de arbitragem e onde se preenche a informação genérica de sobre o jogo.

#### Relatório Jogo – Dados do Jogo

Código Jogo	0302013402	Prova	Campeonato D'Elite Pro-Nacional	Jornada	34
Local Jogo	PARQ. JOGOS MANUEL RAMOS - SINT.	Data Hora			
Resultado Final	5 - 4	Resultado 1ª Parte	3 - 1	Resultado 2ª Parte	2 - 3
Resultado após Prol.	-	Prolongamento 1ª Parte	-	Prolongamento 2ª Parte	-
Policimento PSP	6	GNR	0	Outros	0
Nº Espectadores	300	Hora Inicio	Hora Fim	Hora Reinicio	Hora Fim
Clube Visitado (Publicidade)	<input checked="" type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	Clube Visitante (Publicidade)	<input checked="" type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não		
<b>Guardar</b>					



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Ecrã 2 – Equipa Visitada - Jogadores

No ecrã 2 será reservado à edição à Equipa Visitada, também podendo ser identificada como A, para incluir os jogadores participantes no jogo. Em cada linha destinada aos jogadores tem ainda informação adicional, como o Nº da Camisola, se começa a Titular ou Suplente, se é o Capitão ou Sub-Capitão e ainda se é GR ou GRS, respetivamente guarda-redes ou guarda-redes suplente.

Os jogadores são escolhidos na lista Jogador e depois devem clicar sobre o nome do jogador, para o mesmo ficar selecionado e clicam de seguida em Adicionar.

Jogador

### Equipa Visitada: Jogadores

Jogador

Actualização da informação na lista de Atletas

Remover	ID	Licença	Nome	Foto	Nº Cam	Titular	Suplente	Capitão	Subcapitão	GR	GRS
<input type="checkbox"/>	721087	943487	JOAO RICARDO PEREIRA ALVES		2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	721083	954741	JOAO MIGUEL TEIXEIRA SILVA		3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	722646	973156	JOAO PEDRO SANTOS NEVES		4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	721084	728232	JOAO PAULO TEIXEIRA RODRIGUES		6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	721092	758414	LUCIO ANDRE COSTA FERNANDES		7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

À medida que são incluídos na lista em baixo, deixam de aparecer na listagem em Jogador para ser selecionado.

Caso desejem retirar algum jogo da lista de jogadores já seleccionados, basta ir à linha desse jogador e clicar no símbolo (cruz) à esquerda dessa linha. Sendo retirado o atleta para além de sair da lista de seleccionados, passará a constar novamente da lista em cima em Jogador.

Atenção que a informação passada na zona de jogadores seleccionados só passará a efetiva, quando clicam em

Actualização da informação na lista de Atletas

Recomendamos que vão fazendo de quando em quando a devida gravação, como efeito de salvaguarda para o caso de haver alguma interrupção inesperada no acesso à plataforma.

Quando clicam nesse ícone de atualização, poderão surgir alguns alertas de apoio ao utilizador, o que devem ser tomar isso em atenção.



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

Uma informação também muito importante de apoio é aquela contagem no topo superior esquerdo, caso se trate da equipa visitada e à direita caso seja a equipa visitante, que transmite uma informação relevante para o clube, dando-lhe a posição actual do que já fez até esse momento. Ver exemplo na imagem em baixo.

Titulares (11)  
Suplentes (6)  
Capitão (1)  
Sub-Capitão (1)  
GR (1)  
GR Suplente (1)

Ficha de Jogo (F.C. INFESTA (502) vs ERMESINDE S.C. 1936 (5571))

Voltar

Ao nível da edição da informação da zona de seleccionados, há situações em que para alterem o estado poderão ter de retirar uma selecção anterior, gravar no ícone de actualização, proceder à alteração e voltar a actualizar.

Isso pode por exemplo acontecer com as opções Titular/Suplente e GR/GRS, porque o sistema não permite gravar com as 2 condições que são antagónicas.

Ver exemplo dessa sequência para o caso de um atleta que está como Titular e se pretende passar para Suplente.

No exemplo está como Titular.

	721098	825356	MIGUEL MOTA GONCALVES		8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	--------	--------	-----------------------	--	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Clicámos em cima do visto do Titular para ficar desseleccionado e fazemos Actualizar.

	721098	825356	MIGUEL MOTA GONCALVES		8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	--------	--------	-----------------------	--	---	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

De seguida seleccionámos a coluna de suplente e fazemos novamente Actualizar.

	721098	825356	MIGUEL MOTA GONCALVES		8	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	--------	--------	-----------------------	--	---	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 3 – Equipa Visitada – Agentes Desportivos**

Irão constatar que o modo funcionamento é muito igual a partir deste ecrã, pelo que não nos iremos repetir e só nos debruçaremos no que há de diferente.

Neste caso devem escolher o agente desportivo na lista em Agente Desportivo, escolher a Função que vai ocupar no banco e depois adicionar.

Para retirar algum registo já constante da lista dos seleccionados é clicar na cruz da respetiva linha.

### **Equipa Visitada: Treinadores, Delegados e Staff Médico**

Agente Desportivo  Função 1º Delegado

**Adicionar**

Remover	ID	Nome	Função	Licença
<input checked="" type="checkbox"/>	408223	JOSE AMERICO LOPES SANTOS	1º Delegado	419430
<input checked="" type="checkbox"/>	408212	LUIS MANUEL RIBEIRO FERREIRA	Treinador	10416



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Ecrã 4 – Equipa Visitada – Banco Suplementar

Existem competições em que poderá ser utilizado o Banco Suplementar.

Este ecrã permite o registo dos agentes desportivos que irão constar desse banco.

Princípio de funcionamento exatamente igual ao do ecrã 3.

### Equipa Visitada: Banco Suplementar

Agente Desportivo	<input type="text"/>	Função	Dirigente
	<ul style="list-style-type: none"><li>ALVARO GUIMARAES TEIXEIRA</li><li>FRANCISCO JOSE LEMOS LOPES</li><li>JAIME ALVES PEREIRA TULHA</li><li>JOAQUIM RIBEIRO SOUSA</li><li>JORGE AMARO MOUTINHO SILVA ALVES</li></ul>		licionar
Sem dados a apresen			



# Manual de Utilização inMatch Ficha de Jogo

Ecrãs 5, e 7, são o espelho dos 2,3 e 4, só que agora para a equipa visitante.





# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Ecrã 9 – Relatório Jogo – Disciplina (Atletas)

Utilização exclusiva para a equipa de arbitragem onde serão registados todas as ocorrências disciplinares.

Pode seleccionar o atleta de duas formas, colocando o nº de camisola em Jogador e depois pressionar na lupa à direita,

### Relatório Jogo – Disciplina (Atletas)

Equipa A				Equipa B			
Jogador	3	Q	JOAO MIGUEL TEIXEIRA SILV	Jogador		Q	
Tipo	Amarelo		Motivo				
Descrição			Tempo de Jogo		Tempo de Compensação		
Observações							
Guardar				Remover			
ID	Clube	Atleta	Tipo	Motivo	Tempo Jogo	Tempo Compensação	
1	F.C. INFESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)	Amarelo	Comportamento Anti-desportivo	76	0	

Ou então pela lista

### Relatório Jogo – Disciplina (Atletas)

Equipa A				Equipa B			
Jogador		Q		Jogador		Q	
Tipo	Amarelo						
Descrição			Tempo de Jogo		Tempo de Compensação		
Observações							
Guardar				Remover			
ID	Clube	Atleta	Tipo	Motivo	Tempo Jogo	Tempo Compensação	
1	F.C. INFESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)	Amarelo	Comportamento Anti-desportivo	76	0	

ANDRE FILIPE SILVA RIBEIRO  
ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO  
DANIEL IVAN BARBOSA FERREIRA  
JOAO CARLOS MOREIRA MORGADO  
JOAO MIGUEL TEIXEIRA SILVA  
JOAO PAULO TEIXEIRA RODRIGUES  
JOAO PEDRO OLIVEIRA SILVA MORAIS  
JOAO RICARDO PEREIRA ALVES  
JOSE PEDRO PIRES VENTURA  
LUCIO ANDRE COSTA FERNANDES  
MANUEL BORGES OLIVEIRA  
MANUEL EMIDIO ARAUJO BAPTISTA  
MARIO RUI RIBEIRO CAMPO GRANDE  
MIGUEL AFONSO SILVA G.JESUS ROSA  
MIGUEL ANGELO SOARES CARVALHAIS  
MIGUEL MOTA GONCALVES  
TIAGO ANDRE BESSA GONCALVES  
JOAO PEDRO SANTOS NEVES  
PEDRO HENRIQUE DUARTE MARQUES

Depois escolher o Tipo de Cartão aplicado.





# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

Tipo	Amarelo
Descrição	Amarelo Duplo Amarelo Vermelho

### O Motivo

Motivo	
	Comportamento Anti-desportivo Retardar recomeço de jogo Infringir com persistência as Leis de jogo Não respeitar a distância regulamentar Discutir as decisões do árbitro Entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização

Depois pode ainda adicionar um pequeno comentário na Descrição e depois o Tempo de Jogo/Compensação.

Pode ainda usar a zona de Observações para uma exposição ainda mais alargada.

Observações					
Descrição		Tempo de Jogo		Tempo de Compensação	

Para finalizar e gravar basta clicar em Guardar.

**Guardar**

Após a gravação esse registo passa para a lista de gravações já realizadas.

	ID	Clube	Atleta	Tipo	Motivo	Tempo Jogo	Tempo Compensação
	1	F.C. INFESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)	Amarelo	Comportamento Anti-desportivo	76	0

Caso pretenda fazer uma qualquer alteração a um registo já existente, basta clicar no símbolo à esquerda da linha a editar.

O sistema idêntica o registo do atleta em edição, procede à alterações e no final faz Guardar para confirmar a gravação.

Caso pretenda remover o registo, seleciona da mesma maneira o registo, o sistema visualiza a informação existente e devem clicar em Remover.



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

Equipa A		Equipa B	
Jogador	<input type="text" value="ANTONIO PEDRO RODRIGUES F"/>	Jogador	<input type="text"/>
Tipo	Amarelo	Motivo	Comportamento Anti-desportivo
Descrição	<input type="text" value="Agarrou a camisola do adversário"/>	Tempo de Jogo	<input type="text" value="76"/>
		Tempo de Compensação	<input type="text" value="0"/>
Observações	<input type="text"/>		
<b>Guardar</b>		<b>Remover</b>	

Editar: ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 10 – Relatório Jogo – Disciplina (Agentes Desportivos)**

Utilização exclusiva para a equipa de arbitragem e com modo de funcionamento exatamente igual ao ecrã 9, com a única diferença que no atleta existe a possibilidade de recurso ao numero de camisola, o que não acontece neste caso.

#### **Relatório Jogo – Disciplina (Agentes Desportivos)**

Equipa A		Equipa B	
Agente Desportivo	<input type="text"/>	Agente Desportivo	<input type="text"/>
Tipo	Amarelo	Motivo	
Descrição	<input type="text"/>	Tempo de Jogo	<input type="text"/>
Observações	<input type="text"/>		
<b>Guardar</b>		<b>Remover</b>	
Sem dados a apresentar.			



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Ecrã 11 – Relatório Jogo – Disciplina (Agentes Desportivos)

Ecrã para utilização exclusiva da equipa de arbitragem e onde se poderão registar os golos.

Mantendo sempre o mesmo modus operandi dos diversos ecrãs anterior, dispensando nova explicação a única diferença é escolher o tipo de golo entre as 5 possibilidades

Golo

- Golo
- AutoGolo
- Golo de PMGP
- Falha de PMGP
- Penalidade

Depois o tempo em que o mesmo ocorre e depois Gravar, podendo ainda alterar ou mesmo remover a partir do momento em que consta da lista de registos já realizados.

### Golos

Equipa A			Equipa B			
Jogador		Q	Jogador		Q	
Tipo	Golo		Tempo de Jogo		Tempo Compensação	
Guardar			Remover			
ID	Clube	Atleta	Tipo Golo	Tempo Jogo	Tempo Compensação	
	3	F.C. INFESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)	Golo	0	0



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 12 – Relatório de Jogo – Acidentados (Agentes Desportivos)**

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem onde é possível fazer o registo de possíveis casos de acidentes com os elementos do staff das equipas.

O princípio de funcionamento respeita já o que vem de trás, onde deve escolher na lista a(s) pessoa(s) que irá ficar registada que tenha sofrido algum tipo de acidente.



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Ecrã 13 – Relatório de Jogo – Acidentados (Agentes Desportivos)

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem onde é possível fazer o registo de possíveis casos de acidentes com os elementos do staff das equipas.

O princípio de funcionamento respeita já o que vem de trás, onde deve escolher na lista a(s) pessoa(s) que irá ficar registada que tenha sofrido algum tipo de acidente.

### Relatório Jogo – Acidentados (Agentes Desportivos)

Equipa A		Equipa B	
Jogador	<input type="text"/>	Jogador	<input type="text"/>
<b>Adicionar</b>		<b>Remover</b>	
JOSE AMERICO LOPES SANTOS			
ID	Equipa	Agente	
1	F.C. INFESTA (502)	LUIS MANUEL RIBEIRO FERREIRA	



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 14 – Relatório de Jogo – Protesto de Jogo.**

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem onde é possível registar o pedido da equipa que deseja apresentar o referido protesto.

Na zona de observações, o delegado da equipa que apresenta o protesto, poderá expor as razões pela qual apresenta o protesto.

### Relatório Jogo – Protesto Jogo

Equipa A   Equipa B

Guardar

---

Anterior Seguinte



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Relatório Jogo – Protesto Jogo

Equipa A   Equipa B

Guardar

Anterior Seguinte

#### **Ecrã 15 – Relatório de Jogo – Ausência da Equipa de Arbitragem.**

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem que permite explicar todo o tipo de registo que devem parte do Relatório de Jogo.

Devem colocar sempre o prefixo do tipo de observação, por exemplo A, para instalações, BO para Organização, etc.

Se for caso disso podem por exemplo fazer um documento no Word, com a devida retificação ortográfica e depois passar para aqui por Copy/Paste.

### Relatório Jogo – Descritivo

A B C D E

Instalações Organização Policiamento Comp. Público Outras

Descritivo

Guardar

Anterior Seguinte





# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 16 – Relatório de Jogo – Ausência da Equipa de Arbitragem.**

Este ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem, lista os elementos previamente nomeados pelo CA. Quaisquer alterações por ausência ou substituição de algum dos elementos devem ser registada na zona de observações. Qualquer informação a colocar, deve ser feita de forma clara e explicita para ajuda aos serviços.

### Relatório Jogo – Equipa Arbitragem

ID	Licença	Arbitro	Tipo Arbitro	Categoria
23043	96011	ARTUR MANUEL RIBEIRO SOARES DIAS	Principal	C 1 - FUTEBOL
23104	98014	BRUNO MIGUEL CAMPOS RODRIGUES	Assistente 1	AAC1
22979	99050	RUI LICINIO BARBOSA TAVARES	Assistente 2	AAC1

Anterior

Seguinte



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### Ecrã 17 – Relatório de Jogo – Ausência da Equipa de Arbitragem.

De acesso exclusivo à equipa visitada e que só deve ser utilizada quando a equipa de arbitragem faltou em bloco. Devem ser registados os nomes, números de identificação e contacto das pessoas que se substituíram à equipa de arbitragem previamente nomeada.

#### Relatório Jogo – Ausência da Equipa Arbitragem

Nome	<input type="text"/>	Nº Identificação	<input type="text"/>	Contacto	<input type="text"/>
Ordem	1	<input type="button" value="Guardar"/>	<input type="button" value="Eliminar"/>		
Sem dados a apresentar.					
<input type="button" value="Anterior"/>			<input type="button" value="Seguinte"/>		



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 18 – Relatório de Jogo – Documentação**

Ecrã de acesso exclusivo à arbitragem, possibilita a anexação de documentos à ficha de jogo. Anexar preferencialmente documentos em formato PDF.

### Documentação

Sem dados a apresentar.

Documento	<input type="text"/>	<input type="button" value="Escolher ficheiro"/> Nenhum ficheiro selecionado
	<ul style="list-style-type: none"><li>Documento Genérico 1</li><li>Documento Genérico 2</li><li>Documento Genérico 3</li></ul>	<input type="button" value="Eliminar"/>

---



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 19 – Relatório de Jogo – Observações**

Este é ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem pode ser utilizado para registo de informação extraordinária que não se enquadrava em nenhum dos ecrãs anteriores.

#### Observações

Observações	
Guardar	
Anterior	Seguinte



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

### **Ecrã 20 – Final**

Este é o único ecrã partilhados por todos os intervenientes no jogo, pese embora, também exista alguns condicionalismos.

Vamos começar pela opção Acções, que se destina ao uso exclusivo da equipa de arbitragem.

**Final**

Acções	Envio Email	Impressos
--------	-------------	-----------

Para já nesta opção ficará somente disponível o Encerramento de Ficha de Jogo.

Encerramento Ficha de Jogo

A esta data poderá ainda não estar a fazer todas as funcionalidades que virá a ter, no entanto iremos para já resumir aos processos que já produz neste momento. Por exemplo o envio automático de documentos para os diversos intervenientes não deverá estar disponível.

Depois da equipa de arbitragem clicar em Encerramento Ficha de Jogo, será emitida uma mensagem de confirmação. Admitindo que prosseguem o jogo passa a ficar encerrado e como tal a partir daí já mais ninguém poderá editar qualquer informação.

Quanto à opção envio de email, também só de acesso exclusivo à arbitragem e enquanto o jogo estiver aberto, permite fazer o envio de emails para vários tipos de destinatários.

O preenchimento é muito intuitivo e próximo de outros tipos já existentes e todos estamos familiarizados.

Podem inclusive adicionar ficheiros ao email.

Quando selecionado “Para todos intervenientes” os destinatários serão os elementos da equipa de arbitragem e dos clubes intervenientes.

Quanto aos outros destinatários são o envio individualizado dos intervenientes no jogo.

The screenshot shows an email composition form with the following elements:

- Radio buttons for recipient selection: "Para todos intervenientes" (unselected), "Para os Serviços" (selected), "Equipa de Arbitragem" (unselected), "Equipa Visitada" (unselected), and "Equipa Visitante" (unselected).
- Input fields for "Assunto" (Subject) and "Texto" (Text).
- An "ANEXO" (Attachment) section with a button "Escolher ficheiro" and the text "Nenhum ficheiro selecionado".
- Two buttons at the bottom: "Enviar" (Send) and "Cancelar" (Cancel).



# Manual de Utilização inMatch

## Ficha de Jogo

Quanto à opção de Impressos, cujo resultado será sempre ficheiros em PDF, o acesso aos respectivos impressos depende da condição do utilizador.

À Ficha de Jogo terão acesso os clubes intervenientes.

Ficha Técnica – Modelo 005, exclusiva aos clubes intervenientes, será dividida para o Visitado e Visitante. O mesmo acontecerá com Banco Suplementar.



No caso do Relatório de Jogo será de acesso exclusivo à equipa de arbitragem.