



Associação de Futebol do Porto

Comunicado Oficial

Circular nº 329

=2020/21=

Para conhecimento de todos os clubes filiados, SAD'S, SDUQ'S, Árbitros, órgãos de comunicação social e demais interessados:

Assunto: TORNEIO DE ESPORTS DA A.F. PORTO – AFP eCUP

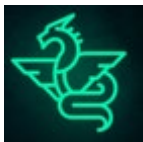
Remetemos em anexo o calendário de jogos e respetivo Regulamento referente ao Torneio da A.F. Porto de Esports – TORNEIO AFP eCUP

Porto, 11 de Junho de 2021

Pel'A Direção da A.F. Porto

O Secretário Geral

Domingos Santos, Dr.



RONDA 1 (12.06.2021 – 14:30/18:00)

M 1.1

Aparecida F.C. x Juventude Desportiva de Águas Santas

M 1.2.

C.D. Aves 1930 x Amarante F.C.

M 1.3

S.C. Nun'Alvares x A.D. Lousada

M 1.4

Aliados F.C. Lordelo x Escola D.C. Gondomar

M 1.5

S.C. Freamunde x G.D. Casa do Gaiato

M 1.6

A.D. Grijó x F.C. Romariz

M 1.7

Boavista F.C. x Vila F.C.

M 1.8

A.D.C.R. Caxinas x U.D. Lavrense

M 1.9

Leixões S.C. x S.C. Rio Tinto

M 1.10

Pedrouços A.C. x Gens S.C.

M 1.11

Clube Atlético Rio Tinto x S.C. Salgueiros

M 1.12

Maia Futsal Clube x Varzim S.C.

M 1.13

Ramaldense F.C. x C.F. Oliveira Douro

M 1.14

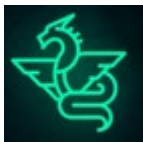
G.D.C. Coaemato x C.C.D. Ordem

M 1.15

F.C. Paços Ferreira x Alfa A.C.

M 1.16

Valadares Gaia F.C. x F.C. Foz



RONDA 2 – OITAVOS DE FINAL (13.06.2021)

M 2.1 – 15H10
VENCEDOR M 1.1 X VENCEDOR M 1.2

M 2.2 – 15H40
VENCEDOR M 1.3 X VENCEDOR M 1.4

M 2.3 – 16H10
VENCEDOR M 1.5 X VENCEDOR M 1.6

M 2.4 – 16H40
VENCEDOR M 1.7 X VENCEDOR M 1.8

M 2.5 -17H10
VENCEDOR M 1.9 X VENCEDOR M 1.10

M 2.6 – 17H40
VENCEDOR M 1.11 X VENCEDOR M 1.12

M 2.7 - 18H10
VENCEDOR M 1.13 X VENCEDOR M 1.14

M 2.8 – 18H40
VENCEDOR M 1.15 X VENCEDOR M 1.16

RONDA 3 – QUARTOS DE FINAL (19.06.2021)

M 3.1 – 15H10
VENCEDOR M 2.1 X VENCEDOR M 2.2

M 3.2 – 15H40
VENCEDOR M 2.3 X VENCEDOR M 2.4

M 3.3 – 16H10
VENCEDOR M 2.5 X VENCEDOR M 2.6

M 3.4 – 16H40
VENCEDOR M 2.7 X VENCEDOR M 2.8

RONDA 4 – MEIAS DE FINAL (20.06.2021)

SEMI-FINAL Nº.1 – 15H10
VENCEDOR M 3.1 X VENCEDOR M 3.2

SEMI-FINAL Nº.2 – 15H40
VENCEDOR M 3.3 X VENCEDOR M 3.4

RONDA 5 – FINAIS (20.06.2021)

APURAMENTO 3º E 4º LUGAR – 16H10
VENCIDO SEMI-FINAL Nº.1 X VENCIDO SEMI-FINAL Nº.2

FINAL – 17H00
VENCEDOR SEMI-FINAL Nº.1 X VENCEDOR SEMI-FINAL Nº.2



Associação de Futebol do Porto

REGULAMENTO DO TORNEIO ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DO PORTO – AFP eCUP

Artigo 1.º

Norma habilitante

O presente Regulamento é adotado ao abrigo da aplicação conjugada do disposto nas alíneas a) e e) do artigo 2.º dos Estatutos da Associação de Futebol do Porto ¹ e artigo 94º, n.º 2.1 dos Estatutos da Federação Portuguesa de Futebol ².

Artigo 2.º

Objeto

O presente regulamento estabelece os direitos, obrigações e responsabilidades das pessoas e entidades envolvidas na organização e promoção da competição de desportos eletrónicos AFP eCUP, e dos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados que nela pretendam participar.

¹ Artigo 2.º dos Estatutos da Associação de Futebol do Porto:

OBJECTO E FINS

“A AFP tem como fins principais:

- a) Promover, fomentar, incentivar, dirigir e regulamentar a prática do futebol não profissional, em todas as suas especialidades, na área da sua jurisdição;
- e) Organizar, anual e obrigatoriamente, os campeonatos distritais e, facultativamente, quaisquer provas de interesse para o futebol distrital”.

² Artigo 94º, 2.1. dos Estatutos da Federação Portuguesa de Futebol:

“1. Reconhece às Associações Distritais ou Regionais a competência para organizar campeonatos distritais ou regionais, em todas as variantes masculinas e femininas de futebol, que não podem interferir com as competições organizadas pela FPF”.

Artigo 3.º

Clubes participantes

A AFP eCUP é disputada exclusivamente pelos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados que se inscrevam para o efeito, , no prazo e mediante o cumprimento das condições definidas em comunicado oficial da AFP, incluindo a subscrição de declaração de aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento e das obrigações, condições e cedências nele previstas.

Artigo 4º

Organização do Torneio

1. A AFP eCUP é organizada pela Associação de Futebol do Porto.
2. As decisões relativas à organização da AFP eCUP, à promoção dos seus jogos e qualquer outra competência atribuída no presente Regulamento à Associação de Futebol do Porto são adotadas pelo Presidente da Associação de Futebol do Porto e um Vice-Presidente ou Diretor designado ao Pelouro de eSports.
3. A Associação de Futebol do Porto pode utilizar as firmas, designações, marcas e logótipos identificativos dos clubes participantes na AFP eCUP, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
4. A Associação de Futebol do Porto pode utilizar os nomes, completos ou abreviados, as alcunhas e os *nicknames*, a fotografia e o *avatar* e outras formas de identificação dos jogadores participantes na AFP eCUP, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
5. A Associação de Futebol do Porto fixa a denominação oficial da AFP eCUP, os seus patrocinadores, parceiros e produtor, assim como a plataforma onde decorrem os jogos.
6. A denominação oficial da AFP eCUP é de uso obrigatório, a partir do momento que seja divulgada em comunicado oficial, para todos os clubes e jogadores participantes, na comunicação institucional no âmbito da competição e em todas as publicações, *posts*, informações, comunicações, entrevistas ou quaisquer intervenções públicas ou divulgadas.

Artigo 5.º

Direitos comerciais e publicitários

1. A Associação de Futebol do Porto detém, em exclusivo, todos os direitos relativos à AFP eCUP, que pode ceder livremente.
2. Nomeadamente, pertencem à Associação de Futebol do Porto:
 - a) os direitos comerciais, publicitários e audiovisuais da AFP eCUP;
 - b) o nome, a imagem, as marcas e os logótipos da AFP eCUP;
 - c) quaisquer outros direitos de propriedade intelectual relativa à ou gerados pela AFP eCUP;

3. É vedado aos clubes e aos jogadores participantes na AFP eCUP utilizar, reproduzir ou por qualquer forma fazer uso dos direitos descritos nos números anteriores, sem a autorização prévia e por escrito da AFP, que a pode livremente recusar.

Artigo 6.º

Recolha de imagens

1. Os jogadores cedem a sua imagem e a dos jogos que disputem durante a competição, incluindo o sinal de *streaming*.
2. Os jogadores prestam o seu consentimento à gravação da sua imagem, vídeo ou estática, durante os eventos presenciais organizados no âmbito da AFP eCUP.
3. Os jogadores autorizam a divulgação e qualquer uso pela Associação de Futebol do Porto das imagens referidas nos números anteriores.
4. É proibida a gravação e divulgação de imagens ou filmagens da AFP eCUP por ou em nome de um jogador ou clube, sem prévio consentimento escrito.

Artigo 7.º

Inscrição

1. A participação dos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados na AFP eCUP depende da sua prévia inscrição.
2. O registo no torneio tem carácter gratuito, não sendo devida pelos Clubes, SAD's ou SDUQ's qualquer importância relativa a qualquer vertente da AFP eCUP.
3. O registo implica a autorização, por parte do registando, da captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da AFP ou terceiro por si indicado, para fins de organização, promoção, marketing e divulgação do torneio ou de outras ações da Associação de Futebol do Porto.
4. A inscrição é validada por email, com identificação do clube, do jogador que o representa, e da conta PSN a utilizar e conta Twitch e Discord.
5. Oportunamente a AFP comunicará as condições de acesso aos canais de suporte e convívio determinando, nessa altura, a sua obrigatoriedade.
6. Todos os jogadores inscritos pelos clubes participantes devem ser maiores de idade e sem limitações legais para a prática do jogo.
7. Com a inscrição, Clubes, SAD's ou SDUQ's e jogadores aceitam todos os termos e condições impostas pelo *publisher* do jogo, EA Sports, nomeadamente o contrato de utilizador e política de privacidade e *cookies*.

Artigo 8.º

Comunicações

Todas as comunicações, circulares e informações serão prestadas exclusivamente aos Clubes, SAD's ou SDUQ's participantes, assumindo estes a responsabilidade de comunicar todo o necessário aos seus jogadores.

Artigo 9º

Seguros

Quaisquer seguros a contratualizar são da exclusiva responsabilidade dos Clubes, SAD's ou SDUQ's participantes.

Artigo 10.º

Galardões

1. Será atribuída taça aos três finalistas da AFP eCUP em cerimónia a realizar nas instalações da AFP, sendo obrigatória a presença dos representantes dos clubes finalistas.
2. Poderão ser atribuídos galardões de participação aos clubes participantes.

Artigo 11.º

Formato Competitivo

1. A AFP eCUP é constituído por 32 equipas que irão adotar a designação dos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados, em formato de eliminatória.
2. Esta competição é exclusiva para o jogo FIFA 21 na plataforma PS4 e restrita aos 32 clubes inscritos.
3. Cada eliminatória será disputada em formato 1 VS 1.

Artigo 12º

Requisitos relativos ao jogo e aos jogadores

1. Os jogos são disputados no FIFA 21 Ultimate Team na plataforma PS4, sem quaisquer alterações, nas datas e horas designadas por circular oportunamente publicada no site da Associação de Futebol do Porto ou comunicação dirigida aos clubes inscritos.
2. Se tal for a determinação da AFP, todos os jogadores deverão estar presentes online, no canal *discord* dedicado à competição AFP eCUP, oportunamente divulgado através de circular ou comunicação aos clubes.
3. Todos os jogadores têm de estar registados e ter conta ativa na plataforma Twitch.tv.
4. Aquando da realização do jogo, o jogador visitado deve efetuar um pedido na plataforma PSN e adotar as seguintes configurações:
 - a. Nível de Equipa: Qualquer
 - b. Duração de cada parte: 6 minutos
 - c. Controlos: Quaisquer
 - d. Velocidade: Normal
 - e. Squads: Online
 - f. Defesa: Tactical
 - g. Perspetiva: TV View
5. A conta de jogo a utilizar é a aprovada aquando da inscrição do Clube na AFP eCUP.
6. A responsabilidade pelo cumprimento das configurações referidas é do jogador visitado.
7. Não são permitidos acordos entre os jogadores que adulterem as configurações definidas.
8. É permitido aos jogadores escolherem a mesma equipa, isto é, o mesmo clube ou mesma seleção.

9. Apenas são permitidas as formações pré-definidas, sem prejuízo do disposto no número seguinte.
10. São permitidas personalizações táticas desde que a posição base do jogador na formação não seja alterada (não se pode arrastar o jogador).
11. Caso o jogador detete alguma irregularidade cometida pelo oponente, não deve iniciar o jogo, deve sim reportar de imediato, com suporte de provas.
12. As restrições de construção de plantel são as seguintes:
 - Até 1 lenda com overall de 89 ou superior (caso o jogador não tenha lendas, pode ser utilizado outro jogador com overall 86+);
 - Até 1 lenda com overall até 88 (caso o jogador não tenha lendas, pode ser utilizado outro jogador com overall 86+);
 - até 2 jogadores com overall de 90 ou superior;
 - até 2 jogadores com overall entre 87 e 89;
 - os outros jogadores só podem ter um overall de 86 ou inferior.
 - Não são permitidas cartas empréstimo no plantel.
 - Não é permitido realizar substituições nos primeiros 45 minutos virtuais de cada partida.
13. Em caso de expulsão de um jogador virtual, o jogador que sofreu a penalização pode efetuar substituições após o acontecimento.
14. O guarda redes não tem restrições e não conta para os limites acima referidos. Isto aplica-se ao 11 inicial e suplentes.
15. Não podem ser utilizados itens de guarda redes a jogadores de campo assim como o inverso (aplicar itens de jogadores de campo a guarda redes).
16. A Associação de Futebol do Porto pode a todo o momento alterar unilateralmente as presentes disposições e configurações cumprindo para o efeito um prazo mínimo de três dias antes do início da competição.
17. O não cumprimento de qualquer dos requisitos de jogo ou jogador que constam da presente norma, ou outros atempadamente comunicados aos jogadores ou clubes inscritos, tem como consequência imediata a exclusão do jogador e consequente eliminação do Clube, SAD ou SDUQ Associado inscrito nesta competição.

Artigo 13º

Realização da Prova e Requisitos Técnicos

1. Todas as provas são realizadas no horário e nas datas designadas por circular oportunamente publicada no site da Associação de Futebol do Porto ou através comunicação dirigida aos clubes inscritos.
2. Caso o jogador detete alguma irregularidade cometida pelo oponente, não deve iniciar o jogo, deve sim reportar de imediato, com suporte de provas. Caso a irregularidade seja detetada durante o jogo, o mesmo deve ser jogado até final não havendo lugar a protesto.
3. Tendo em conta que em alguns casos o nome de utilizador é diferente do *gamertag*, o jogador que convida, deve aceder ao perfil do adversário para verificar o mesmo.
4. É admitida uma tolerância de quinze minutos da hora marcada para o início do jogo, no entanto é da responsabilidade da organização verificar o motivo da mesma e decidir se qualquer penalização é aplicável. O protesto só pode ser aberto após os 15 minutos de tolerância.
5. A AFP eCUP realiza-se por eliminatórias de apenas um jogo. Em caso de empate, é disputado um novo jogo com golo de ouro, ou seja, o primeiro a marcar um golo vence o jogo. Em caso de novo empate, haverá lugar a novo jogo, com golo de ouro até ser encontrado um vencedor.

6. Se no decurso do jogo for perdida a conexão, aplicar-se-ão as regras usualmente implementadas pela plataforma e constantes dos seus termos de utilizador.
7. Todos os jogos serão transmitidos via Twitch, sendo disponibilizados os streams e direitos de hosting à Associação de Futebol do Porto para retransmissão dos mesmos.

Artigo 14.º

Homologação dos resultados

1. Os jogadores ou os Clubes, SAD's ou SDUQ's que representam encontram-se obrigados a apresentar com veracidade o resultado do jogo, através de email enviado para endereço oportunamente comunicado pela AFP.
2. Constituem prova do resultado do jogo o envio cumulativo dos seguintes dados:
 - a) ID do jogo
 - b) Hora da partida
 - c) Nomes/nicknames dos jogadores
 - d) Prova fotográfica do resultado
3. Os elementos comprovativos do resultado do jogo deverão ser enviados num prazo máximo de duas horas a contar do fim da partida.
4. Se os resultados apresentados, por ambos os intervenientes, não coincidirem entre si compete à organização a decisão sobre o resultado após a utilização de todos os meios de prova considerados pertinentes.
5. Se nenhum dos jogadores apresentar o resultado do jogo, há lugar a sorteio.

Artigo 15.º

Oficiais do torneio

1. A organização poderá designar oficiais do torneio, incluindo um diretor de prova, para gerir o evento.
2. Os oficiais do torneio dão instruções aos jogadores relativamente ao momento:
 - a) em que deve ser efetuada a configuração do jogo;
 - b) de início dos jogos;
 - c) de recomeço dos jogos ao intervalo.
3. No caso de as configurações do pré-jogo necessitarem de adaptações, os jogadores devem solicitar aos oficiais do torneio a respetiva validação em tempo útil.

Artigo 16.º

Protestos

1. Qualquer problema técnico ou de outra natureza que sobrevenha durante um jogo deve ser imediatamente reportado a um oficial do torneio, através dos canais oficiais.
2. No caso do número anterior, o oficial do torneio avalia a pertinência do problema reportado para a regular prossecução do jogo, decidindo a respetiva suspensão ou continuação e instruindo os jogadores sobre os procedimentos a adotar.
3. O oficial do torneio pode, por decisão própria ou a pedido de um jogador, consultar o chefe do torneio ou Diretor de Prova.

Artigo 17.º

Normas de Conduta

1. Os jogadores devem adotar os mais altos padrões de comportamento ético durante a competição, tanto na fase de qualificação, como nos eventos ao vivo, sob pena de lhes serem aplicadas sanções disciplinares.
2. Antes da sua participação na AFP eCUP, os jogadores devem tomar conhecimento de todas as regras, não constituindo circunstância desculpante ou atenuante, a infração das mesmas por motivo de desconhecimento.

Artigo 18.º

Deveres específicos dos jogadores

1. Cada jogador deve atuar perante a AFP, os demais jogadores, a organização e os oficiais do torneio, de boa fé e observando os seguintes deveres:
 - a) de desportivismo;
 - b) de lealdade;
 - c) de urbanidade.
 - d) respeito pelo adversário, pela AFP e pelos seus parceiros e funcionários.
2. São proibidos, sob pena de exclusão, por qualquer forma:
 - a) comportamentos abusivos, insultuosos, intimidadores ou ofensivos perante outro jogador, um oficial de torneio ou da AFP, seus parceiros e funcionários;
 - b) atos ou quaisquer declarações que sejam discriminatórias por meio de raça, religião, género, sexualidade, deficiência, cor ou origem nacional ou étnica;
 - c) atos ou quaisquer declarações que sejam suscetíveis de criar descrédito à AFP, à AFP eCUP, aos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados, patrocinadores ou produtores.
3. Nenhum jogador deve:
 - a) usar software ou programa que danifique, interfira, ou perturbe a competição, outro equipamento ou propriedade alheia;
 - b) interferir, interromper ou de qualquer forma prejudicar a participação de outro jogador na competição;
 - c) usar exploits, cheats, recursos não documentados, erros de design ou bugs durante a competição;
 - d) envolver-se em qualquer atividade que perturbe significativamente a paz, justiça e ambiente de jogo, devendo respeitar a AFP eCUP;
 - e) promover ou encorajar outro jogador a praticar qualquer conduta ou ato previsto ou proibido neste articulado;
 - f) aproveitar-se de falha técnica em seu benefício ou para prejudicar outro adversário;
 - g) divulgar nas suas redes sociais, ou em quaisquer outras, dados, factos, informações, conversas, ou quaisquer dados pessoais de qualquer dos seus adversários ou Clubes, SAD's ou SDUQ's participantes.

Artigo 19.º

Resultados combinados e conluio

1. Os jogadores devem abster-se de concertar, influenciar ou ser parte integrante de qualquer acordo para influenciar indevidamente, o resultado, progresso, conduta ou qualquer outro aspeto de um jogo.

2. É expressamente proibido o desempenho insuficiente durante uma partida, de forma deliberada.
3. Nenhum jogador deve participar em qualquer forma de conluio, sendo expressamente proibido qualquer acordo entre jogadores e/ou outros indivíduos, com o fim de alterar o resultado ou outros componentes de um jogo, nomeadamente:
 - a) utilizar outra identidade, através do acesso à conta de outro jogador ou a uma conta secundária;
 - b) perder intencionalmente um jogo;
 - c) permitir voluntariamente ao oponente marcar golos, de forma a que ocorra impacto na diferença de golos.
 - d) combinar resultados;
 - e) concertar qualquer prática que impeça ou prejudique o normal funcionamento do jogo, do torneio ou desempenho dos adversários;
4. Qualquer prática irregular detetada ou que tenha chegado ao conhecimento dos participantes ou seus jogadores deverá ser imediatamente comunicada à AFP através dos canais oficiais.
5. Verificados quaisquer dos comportamentos mencionados ou qualquer prática lesiva violadora do presente regulamento será imediatamente iniciado procedimento disciplinar.

Artigo 20.º

Apostas e jogos de azar

Nenhum jogador deve:

- a) fazer apostas, diretamente ou por interposta pessoa, sobre os resultados dos jogos da AFP eCUP ou qualquer das suas incidências, independentemente de neles participar;
- b) divulgar a terceiros informações relativas à organização da AFP eCUP ou dos seus jogadores que possa ser relevante para efeitos da colocação das apostas referidas na alínea anterior;
- c) aceitar ou procurar oferecer alguma forma de suborno em relação a qualquer aspeto da AFP eCUP ou a qualquer dos seus jogos.

Artigo 21.º

Equipamentos desportivos

1. Durante a final, os jogadores designados pelos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados, devem usar equipamento alusivo ao clube que estão a representar.
2. Os jogadores não podem ostentar, utilizar ou transportar itens de cariz político, religioso, polémico, obsceno ou que, segundo o juízo da AFP, seja suscetível de afetar negativamente a imagem da AFP, da AFP eCUP ou dos seus parceiros.

Artigo 22.º

Infrações

1. Qualquer suspeita de violação das disposições regulamentares por um jogador, Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados, é reportada pelos oficiais do torneio à Associação de Futebol do Porto.
2. A violação das regras e deveres regulamentares fazem incorrer o jogador, Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados em responsabilidade disciplinar.

3. Os jogadores Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados renunciam a qualquer direito de ação legal contra a AFP, o produtor do jogo ou qualquer um dos seus filiados.

Artigo 23.º

Procedimento disciplinar

1. O procedimento disciplinar é instaurado pela AFP, com fundamento em factos de que tenha direto conhecimento ou na sequência de participação oportunamente apresentada.

2. A instauração do procedimento disciplinar é comunicada ao arguido, com indicação dos factos que lhe são imputados e da infração disciplinar pela qual se procede e conclui com o convite para, querendo, sobre eles se pronunciar.

3. Além do arguido, podem ser ouvidos quaisquer oficiais do torneio, jogadores e espectadores que possam depor, ou apresentar provas no sentido de clarificar os factos sob apreciação.

4. O procedimento disciplinar tem lugar no local do jogo que, no caso de estar a ser disputado de forma geograficamente descontínua, é a sede da AFP.

5. A decisão do processo cabe a um júri de três pessoas nomeadas pela AFP para o efeito, das quais, pelo menos uma deve ser licenciada em Direito e é comunicada ao arguido.

6. O procedimento disciplinar decorre integralmente de forma oral, sem prejuízo de, no prazo de cinco dias úteis, ser elaborada uma ata do procedimento que deve ser notificada ao arguido

7. Em sede de processo disciplinar serão tomadas todas as medidas necessárias de molde a não ser prejudicado o formato ou normal funcionamento do torneio.

Artigo 24.º

Sanções

1. Em processo disciplinar podem ser aplicadas as seguintes sanções:

- a) advertência;
- b) perda de um jogo ou de uma partida;
- c) desclassificação da competição;
- d) perda de título;
- e) a proibição de participação em futuras competições da AFP eCUP, ou qualquer prova organizada pela AFP eSPORTS por certo prazo.

2. A cumulação de três advertências tem como consequência a desclassificação da competição.

3. A aplicação de qualquer sanção pode ser comunicada pela AFP ao produtor/publisher do jogo e é objeto de divulgação por comunicado oficial.

As sanções disciplinares aplicadas são públicas e constarão de circular devidamente publicada pela AFP, podendo ser objeto de tratamento nos canais media oficiais da AFP.

Artigo 25.º

Responsabilidade

1. A organização da AFP eCUP é disponibilizada de forma completamente gratuita aos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados.

2. A AFP não se responsabiliza por:

- a) qualquer dano, perda ou responsabilidade que não tenha sido prevista pela AFP ou pelo jogador aquando da entrada do jogador na competição;
- b) qualquer falha na ligação de rede ou estrutura utilizada pelo clube ou jogador que prejudique o jogador ou o clube durante a competição;
- c) quaisquer danos ou prejuízos sofridos pelos jogadores antes, durante e após os jogos ou resultantes da sua relação com os Clubes, SAD's ou SDUQ's.

Artigo 26.º

Neutralidade e não discriminação

- 1. A AFP não admite qualquer tipo de discriminação em razão da ascendência, sexo, raça, nacionalidade, etnia, língua, território de origem, religião, convicções políticas ou ideológicas, instrução, situação económica, condição social, orientação sexual ou identidade de género.
- 2. A AFP defende os valores da ética, da lealdade, da verdade desportiva e do fair-play.

Artigo 27.º

Proteção de dados pessoais

- 1. Dada a natureza e estrutura da AFP eCUP, a participação na competição implica o consentimento dos jogadores para uso, pela organização e seus parceiros, do seu nome, voz, imagem, *slogan*, semelhança, biografia, estatísticas e desempenho na AFP eCUP, assim como, imagens suas com ou sem movimento, sem qualquer tipo de compensação adicional ou aviso prévio. Tal consentimento será expressamente solicitado no ato de inscrição. A organização reserva-se no direito de solicitar acesso a qualquer rede social dos jogadores, para que possa ser validado qualquer incumprimento em relação à linguagem, imagens ou a qualquer comportamento inadequado ou ofensivo, ou que possa colocar em descrédito a Associação de Futebol do Porto, a AFP eCUP, qualquer clube, organização, produtor ou patrocinador.
- 2. Qualquer jogador reconhece e concorda que todos os dados pessoais por si providenciados, serão:
 - a) tratados de acordo com a política de privacidade da Associação de Futebol do Porto que se encontra publicitada no seu site e em conformidade com a legislação de proteção de dados pessoais;
 - b) usados pela Associação de Futebol do Porto e seus respetivos agentes e fornecedores com a finalidade de administrar a AFP eCUP e para permitir que a Associação de Futebol do Porto promova a competição por qualquer meio.
- 3. Os dados pessoais de um jogador podem ser usados para as referidas finalidades e para as que forem autorizadas pelo jogador.
- 4. Os dados serão conservados por dois anos.

Artigo 28.º

Alterações regulamentares

1. O presente Regulamento pode ser alterado pela AFP a qualquer momento, inclusivamente durante a competição.
2. As alterações regulamentares entram em vigor após a sua divulgação por comunicado oficial.

Artigo 29.º

Interpretação, integração de lacunas e casos omissos

1. A interpretação do presente Regulamento compete à AFP.
2. A integração de eventuais lacunas e casos omissos compete à AFP que, sendo necessário, cria a norma sistematicamente coerente para o efeito.



Associação de Futebol do Porto

Rua António Pinto Machado 92 a 106. 4100-068 Porto

e-mail: esports@afporto.pt - geral@afporto.pt

T. 226 076 220