



## Associação de Futebol do Porto

### REGULAMENTO DO TORNEIO ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DO PORTO – AFP eCUP 22

#### 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 <sup>1</sup> e artigo 94º, n.º 2.1 dos Estatutos da Federação Portuguesa de Futebol <sup>2</sup>.

#### 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.

---

<sup>1</sup> 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”.

<sup>2</sup> 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 4.º

#### 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 tomadas pelo Presidente da Associação de Futebol do Porto e um Vice-Presidente ou pelo 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.
5. O exercício do direito de recusa quanto à recolha de imagens pelo jogador, representante dos Clubes, SAD's ou SDUQ's, ou titular das responsabilidades parentais determina a exclusão imediata do torneio.

#### 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, dos jogadores que constituem a equipa, 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. 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 8º Jogadores

1. A inscrição dos jogadores é feita pelo clube que os representam, por via eletrónica, através do endereço de email disponibilizado pela AFP para o efeito, mediante o preenchimento da informação aí exigida e oportunamente divulgada em comunicado oficial.
2. A idade mínima do jogador é de 16 anos de idade, completados em data anterior ao início da AFP eCUP.
3. As equipas são constituídas pelos jogadores inscritos pelos clubes, num máximo de 5 jogadores por equipa.
4. A inscrição dos jogadores é, ainda, instruída no caso de o jogador ser menor de idade, com declaração subscrita pelo titular das responsabilidades parentais.
5. São proibidas, determinando o cancelamento da inscrição do jogador e a sua imediata exclusão do torneio:
  - a) a utilização de informações falsas ou de outro jogador;
  - b) a partilha da conta de jogador;
  - c) a utilização da conta de outro jogador;
  - d) a participação simultânea de um jogador na equipa de algum dos seus adversários na AFP eCUP;
  - e) a participação de jogador sem a idade mínima de 16 anos ou sem a competente declaração de aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento subscrita pelo titular das responsabilidades parentais;
  - f) a utilização para fins alheios à AFP eCUP bem como para incitamento à violência ou práticas antidesportivas
5. Caso o Clube, SAD ou SDUQ inscreva mais do que uma equipa não é permitido aos jogadores que a constituem transitar entre as equipas em nenhum momento do torneio sob pena de exclusão e conseqüente derrota.
6. Na eventualidade de impedimento justificado e justificável, por escrito, poderá um jogador inscrito requerer a sua substituição por outro que cumpra todos os requisitos exigidos no presente regulamento, devendo ser requerido à organização da prova com a antecedência mínima de 48h. antes do início do torneio.
7. No caso previsto no número anterior a substituição do jogador será aceite apenas quando dela não advenham constrangimentos ou perturbações à normal e regular realização do torneio.

## Artigo 9.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 ou titular das responsabilidades parentais.

## Artigo 10º

### Seguros

Quaisquer seguros a contratualizar são da exclusiva responsabilidade dos Clubes, SAD's ou SDUQ's participantes, nunca podendo ser imputada à AFP Porto qualquer responsabilidade decorrente da participação ou realização da competição.

## Artigo 11.º

### Galardões

1. Será atribuída taça aos três finalistas da AFP eCUP em cerimónia a realizar na Final Presencial da AFP eCUP que terá lugar em local a determinar e oportunamente comunicados aos participantes.
2. Serão atribuídos galardões de participação a todos clubes presentes na Final Presencial.
3. A AFP reserva-se o direito de revogar ou reter ou não atribuir taças ou galardões caso se verifique a violação das regras do presente Regulamento.

## Artigo 12º

### Prémios

1. Aos clubes finalistas vencedores serão atribuídos os seguintes prémios:
  - Vencedor do Torneio AFP eCUP – 1000 euros
  - Segundo Classificado – 750 euros
  - Terceiro Classificado – 500 euros
  - Quarto Classificado – 250 euros
2. A AFP reserva-se o direito de revogar ou reter ou não atribuir prémios caso se verifique a violação das regras do presente Regulamento.

## Artigo 13.º

### Formato Competitivo

1. A AFP eCUP é constituído por 64 (sessenta e quatro) equipas que irão adotar a designação dos Clubes, SAD's ou SDUQ's Associados, em formato de eliminatória.
2. Cada Clube, SAD ou SDUQ poderá inscrever duas equipas, tendo cada equipa o máximo de cinco jogadores, determinados aquando da inscrição e registo.
3. Apenas poderá jogar um jogador dentre os inscritos em cada jogo, sendo obrigatória a sua identificação antes do início da partida ou de acordo com as regras instituídas pela organização do torneio.
4. Esta competição é exclusiva para o jogo FIFA 22 na plataforma PS5 e restrita aos 64 clubes inscritos.
5. Cada eliminatória será disputada em formato 1 VS 1.
6. O torneio será composto por 2 fases:
  - a. Fase de Grupos
  - b. Fase Final

7. A fase de Grupos será composta por 8 grupos de 8 equipas. Será utilizado o modo Round Robin de modo a decidir quais serão as 4 equipas que se irão apurar de cada grupo. Para passar à fase seguinte, será necessário ganhar 3 jogos.
8. A Fase Final será disputada entre as 32 melhores equipas em formato a eliminar.
9. O jogo dos 16 avos será disputado online, sendo as restantes fases disputadas presencialmente, em local a definir. Esta fase terá o formato de Bo1 com agregado, sendo que se houver empate, será disputado prolongamento, seguido, se necessário de grandes penalidades.
10. Os jogos dos oitavos e quartos de final serão jogados em formato Bo1 (1 jogo com prolongamento e penáltis).
11. Os jogos das meias-finais, terceiro e quarto e final serão jogados em formatos Bo2 (2 jogos com agregado de golos). Em caso de empate será feito o terceiro jogo com prolongamento e penáltis.
12. Para a fase final, só poderá ser apurado uma equipa de cada Clube, SAD ou SDUQ. No caso de haver duas equipas do mesmo clube em condições de qualificação para a fase final, para efeito de desempate e estabelecimento do apuramento, ter-se-ão em conta as seguintes disposições, segundo a ordem de prioridade:
  - a. Pelo número de vitórias obtidas pelas equipas empatadas;
  - b. Se o empate subsistir, recorrer-se-á ao número de golos calculados no final da fase de grupos;
  - c. Se ainda se registar igualdade, será melhor classificado a equipa que tenha sofrido menor número de golos na fase de grupos;
  - d. Por último, caberá ao clube indicar qual das suas equipas se tornará apurada para a fase final.
13. O Sorteio dos grupos e jogos será indicado pela organização do torneio no próprio dia.
14. No caso de um Clube, SAD ou SDUQ inscrever mais do que uma equipa, os jogadores inscritos por uma delas não poderá jogar pela outra ou transitar entre equipas em quaisquer das fases em disputa, sob pena de exclusão.

#### Artigo 14º

#### Requisitos relativos ao jogo e aos jogadores

1. Os jogos são disputados no FIFA 22 Ultimate Team na plataforma PS5, 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:
    - 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. 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).
  15. 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.
  16. O não cumprimento de quaisquer 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 15º

#### **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. A fase final da prova será realizada presencialmente, em local oportunamente divulgado, e contará com a presença obrigatória dos jogadores previamente inscritos e que jogarão a fase final, bem como pelo menos um representante dos Clubes, SAD's ou SDUQ's.
3. 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.
4. 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.
5. 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.

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 16.º

##### **Fase Final Presencial**

1. A fase final da AFP eCUP realiza-se no formato presencial em local a determinar e oportunamente divulgado em comunicado oficial.
2. É obrigatória a presença do representante do Clubes, SAD's ou SDUQ's e do jogador previamente inscrito,
3. A falta do Jogador inscrito determina a exclusão do torneio com todas as suas consequências.
4. A falta de representante dos Clubes, SAD's ou SDUQ's determina a exclusão do Clube, SAD ou SDUQ da cerimónia oficial de entrega de galardões e prémios.
5. É da responsabilidade dos Clubes, SAD's ou SDUQ's o transporte, alimentação ou quaisquer despesas ou obrigações decorrentes da presença na fase final presencial.
6. A entrega de prémios e galardões será realizada em cerimónia oficial ao jogador e ao representante dos Clubes, SAD's ou SDUQ's.
7. A AFP providenciará os meios para a realização das provas finais, nomeadamente:
  - a) meios técnicos
  - b) suporte administrativo
8. Na eventualidade de existirem solicitações dos Clubes, SAD's ou SDUQ's a requererem apoio para o transporte do seu representante e/ou jogador, a AFP providenciará excepcionalmente transporte coletivo na medida em que tal seja exequível, seja fora do concelho onde se realize a Final Presencial e seja justificado por motivos extraordinários, e com obvia excecionalidade.
9. Os pedidos de apoio para o transporte deverão ser feitos por escrito impreterivelmente até 7 dias úteis antes da realização do torneio.
10. Todos jogadores, representante e dirigentes presentes na Final Presencial deverão estar credenciados e devidamente identificados até 48 horas antes do início da prova.
11. Será permitida a presença de claques, apoiantes, familiares e público em geral em local apropriado e exclusivamente destinado a esse efeito.
12. Claques ou grupos de adeptos organizados deverão manifestar o interesse na participação na prova final de modo a que o espaço possa ser devidamente organizado.
13. Ao recinto de jogo apenas têm acesso os jogadores e os representantes dos Clubes, SAD's ou SDUQ's sendo vedada a entrada a todos os outros.

#### Artigo 17.º

##### **Homologação dos resultados na fase de apuramento**

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 18.º

##### **Diretor do Torneio**

1. O Presidente da AFP nomeia o Diretor ou Diretores do torneio, dentre os membros da Direção da AFP sendo comunicado aos Clubes, SAD's ou SDUQ's,  
São responsabilidades do Diretor do Torneio:
  - a) gestão do torneio nas suas duas fases;
  - b) garantir o cumprimento integral do presente Regulamento por todos os intervenientes.
  - c) garantir o regular funcionamento do torneio em particular na Fase Final;
  - d) decidir e dirimir em conjunto com os oficiais de prova quaisquer questões regulamentares, conflitos ou disputas concernentes aos jogadores, representantes dos Clubes, SAD's ou SDUQ's, público ou qualquer interveniente no torneio.

#### Artigo 19.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 20.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, ou presencialmente pelo representante do Clube, SAD ou SDUQ.
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 ou representante dos Clubes, SAD's ou SDUQ's, consultar o chefe do torneio ou Diretor de Prova.

#### Artigo 21.º Normas de Conduta

1. Os jogadores e representantes dos Clubes, SAD's ou SDUQ's devem adotar os mais altos padrões de comportamento ético durante a competição, tanto na fase de qualificação, como na Fase Final Presencial, sob pena de lhe 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 22.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) de 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 relativamente a 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, jogadores, 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 23.º

##### **Perfil de jogador**

Está proibida a utilização de quaisquer menções escritas ou gráficas a:

- a) drogas, álcool, tabaco, ou quaisquer substâncias ilícitas ou proibidas.
- b) referências sexuais.
- c) material ofensivo.
- d) material político, imagens ou símbolos de cariz político.
- e) qualquer menção ou referência que denigra, degrade ou de alguma forma cause dano reputacional à AFP, AFP eCUP, clubes e jogadores adversários, parceiros ou patrocinadores do torneio.

#### Artigo 24.º

##### **Desistência do jogador**

Caso se verifique a desistência de um jogador imediatamente até uma hora antes ou durante a realização das provas, ele não poderá ser substituído exceto nos casos previstos nos artigos 7º a 8º do presente Regulamento.

#### Artigo 25.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 26.º

##### **Utilização de substâncias**

1. É absolutamente proibida a utilização de quaisquer substâncias que favoreçam o rendimento desportivo dos jogadores, que sejam ilícitas, ilegais ou constem da lista oficial da Autoridade Antidopagem de Portugal.
2. É absolutamente proibido o consumo de álcool por qualquer jogador na Fase Final.

#### Artigo 27.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 28.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. A falta deste equipamento determina a exclusão imediata do jogador do torneio com todas as suas consequências.
3. 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 29.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 30.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 31.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 32.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.
- d) falta de quaisquer documentos imprescindíveis à participação quer do clube, quer do jogador.
- e) quaisquer falhas técnicas, estruturais, ou logísticas do local onde será realizada a final presencial.
- f) não cumprimento dos critérios de elegibilidade que sejam estritamente da responsabilidade dos Clubes, SAD's ou SDUQ's participantes.

#### Artigo 33.º

#### **Neutralidade e não discriminação**

1. A AFP não admite qualquer tipo de discriminação em razão da ascendência, sexo, raça, nacionalidade, idade, 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 34.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.
2. Na eventualidade do jogador ser menor, o consentimento deverá ser prestado pelo titular das responsabilidades parentais, no ato de inscrição.
3. 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.
4. 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.

5. Os dados pessoais de um jogador podem ser usados para as referidas finalidades e para as que forem autorizadas pelo jogador.
6. Os dados serão conservados por dois anos.
7. A não aceitação destas regras por parte dos Clubes e jogadores implica a impossibilidade de se inscreverem ou de se manterem na competição.

#### Artigo 35.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 no site oficial da AFPorto, por comunicado oficial.

#### Artigo 36.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](mailto:esports@afporto.pt) - [geral@afporto.pt](mailto:geral@afporto.pt)

T. 226 076 220