



# Score

## Alteração de Jogos

### Manual de utilizador

Controlo de Versões:

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Autor</b>
28-09-2022	1.2	André Silva

## Índice

1. Objetivo .....	3
2. Link de acesso.....	3
3. Acesso ao SCORE.....	4
4. Recuperação da Palavra-passe .....	8
5. Usar o módulo de Alteração de Jogos .....	10
6. Alterações de Jogos.....	10
6.1. Inserir alteração de jogo.....	11
6.2. Estados do processo.....	14
6.3. Detalhe do processo.....	15
6.4. Aprovação do processo.....	16
7. Parametrizações.....	16
7.1. Tipos de competições .....	17

## 1. Objetivo

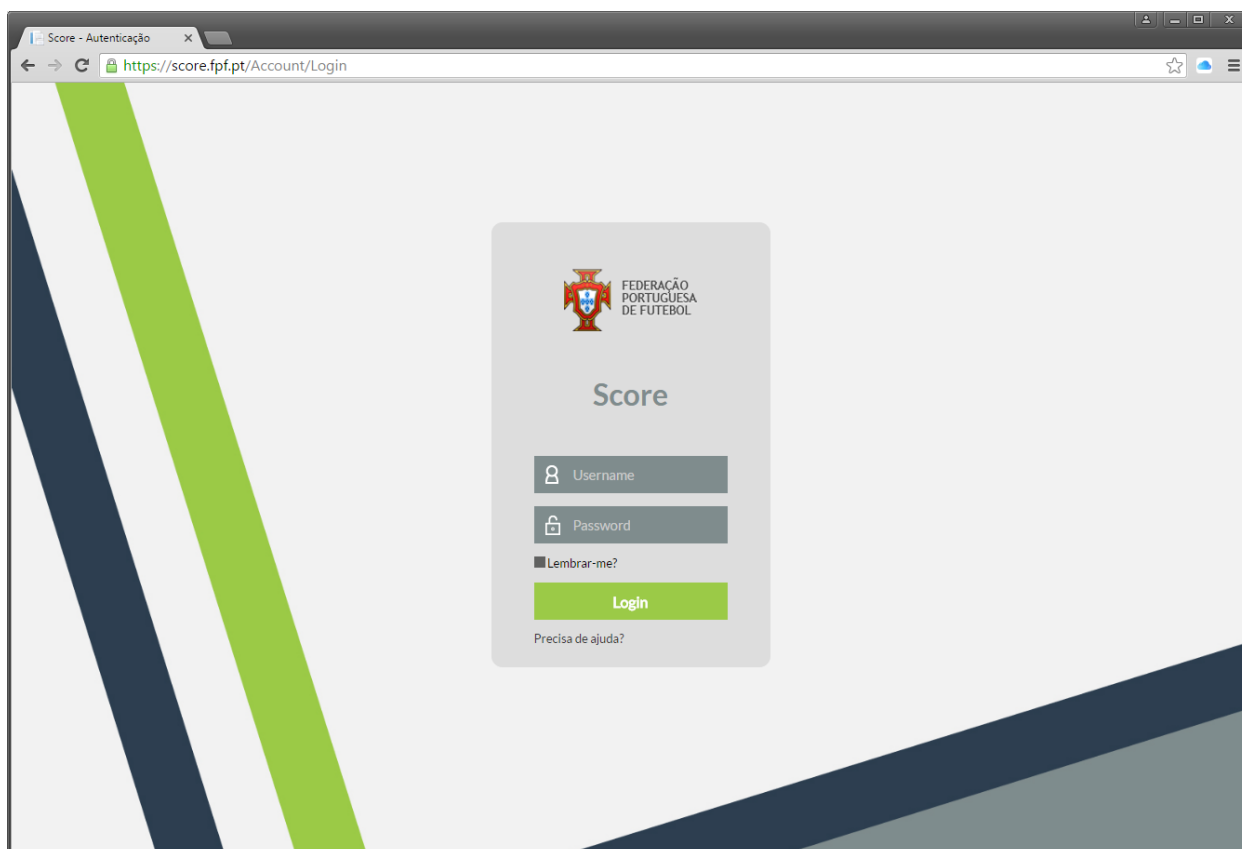
O objetivo deste documento é explicar todo o processo de como os clubes podem realizar uma alteração de um jogo, através da plataforma SCORE, evitando assim ao máximo as trocas de informações entre todos os intervenientes.

## 2. Link de acesso

Recomendamos a utilização do navegador Chrome. O link de acesso ao Score, onde se inclui o módulo de Alteração de Jogos é:

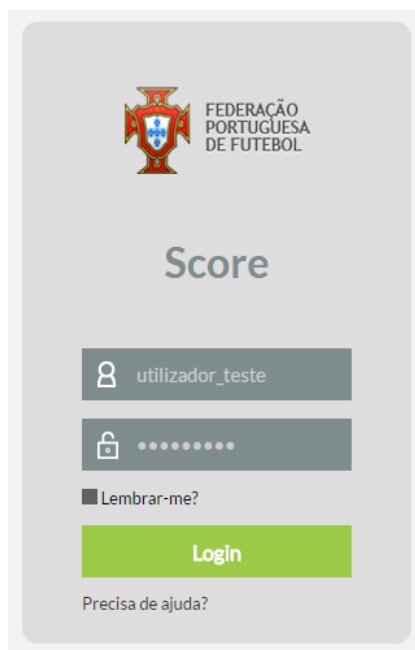
<https://score.fpf.pt>

Aparece um ecrã para colocar as credenciais de acesso:



### 3. Acesso ao SCORE

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



utilizador\_teste

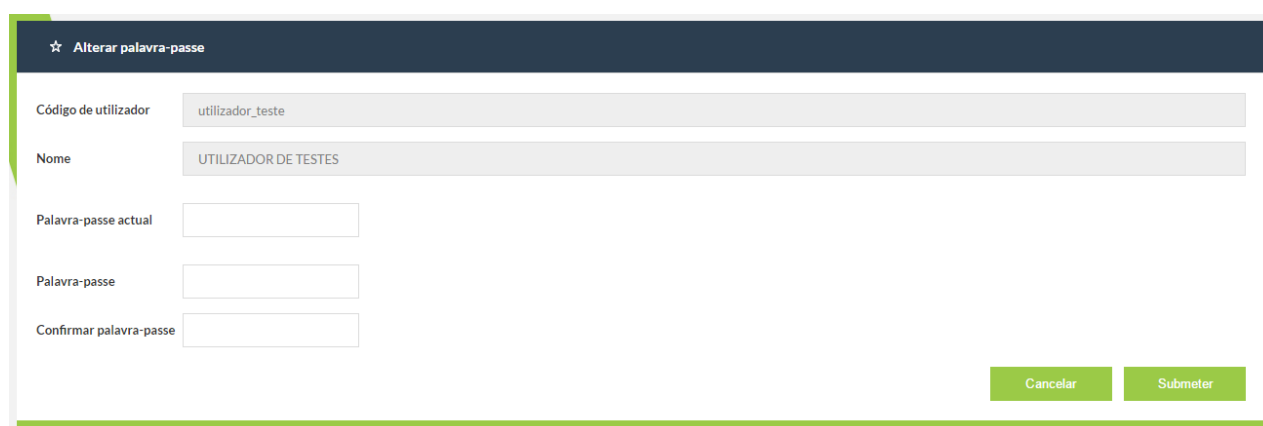
.....

Lembrar-me?

Login

Precisa de ajuda?

Após o primeiro login, o sistema irá solicitar de imediato que altere a password que lhe foi enviada inicialmente com as suas credenciais de acesso:



☆ Alterar palavra-passe

Código de utilizador: utilizador\_teste

Nome: UTILIZADOR DE TESTES

Palavra-passe actual: [ ]

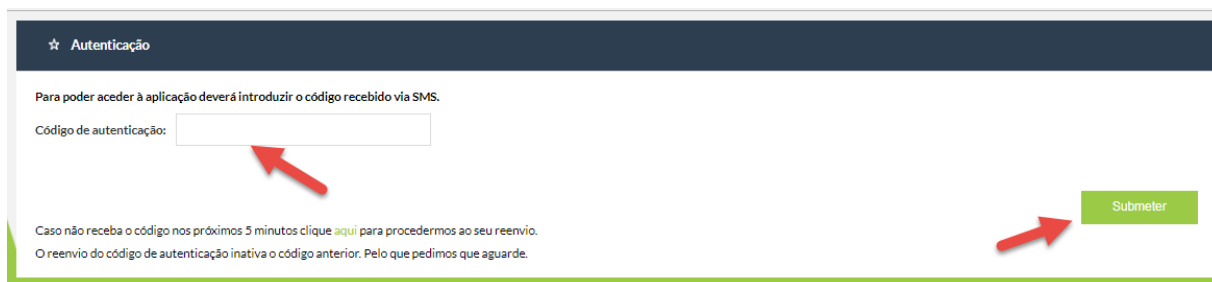
Palavra-passe: [ ]

Confirmar palavra-passe: [ ]

Cancelar Submeter

No campo da “Palavra-passe actual” deverá colocar a password que lhe foi enviada com as suas credenciais de acesso e nos campos “Palavra-passe” e “Confirmar palavra-passe” deverá colocar a nova password. Por fim, deverá clicar no botão “Submeter”. O botão “Cancelar” irá cancelar a operação de alteração da password de acesso ao sistema.

De seguida irá receber código de autenticação que deverá copiar para o campo respetivo e submeter.



☆ Autenticação

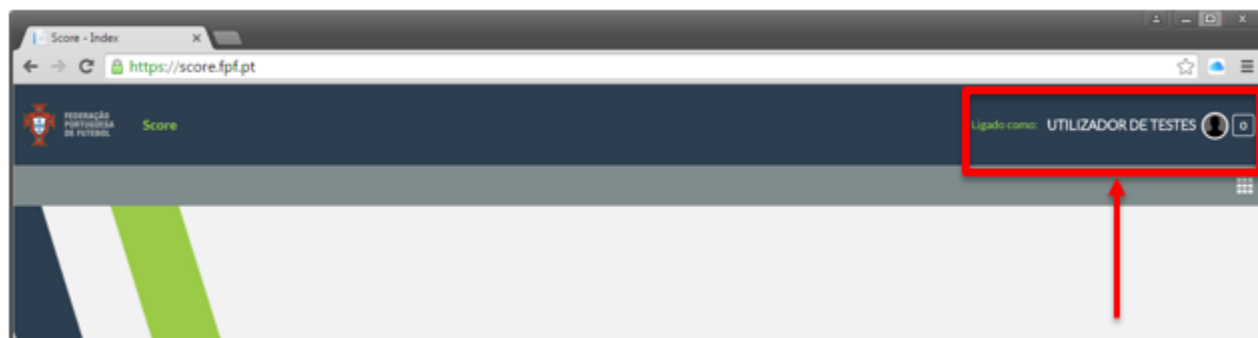
Para poder aceder à aplicação deverá introduzir o código recebido via SMS.

Código de autenticação:

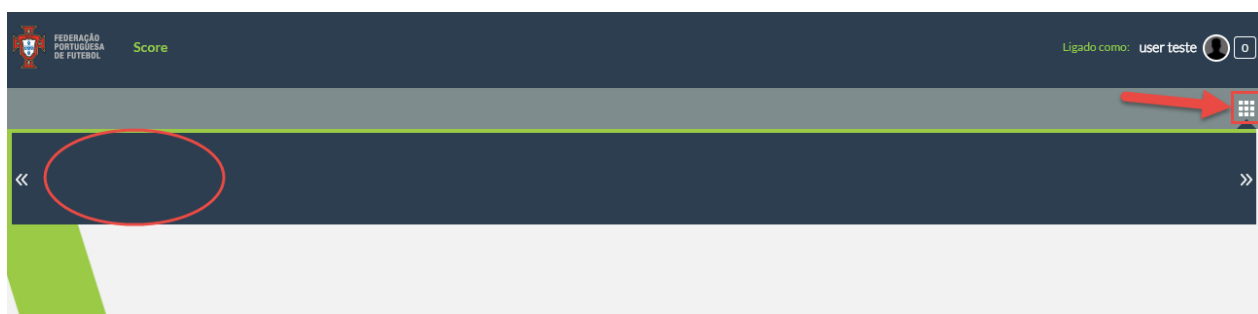
Caso não receba o código nos próximos 5 minutos clique [aqui](#) para procedermos ao seu reenvio.  
O reenvio do código de autenticação inativa o código anterior. Pelo que pedimos que aguarde.

Submeter

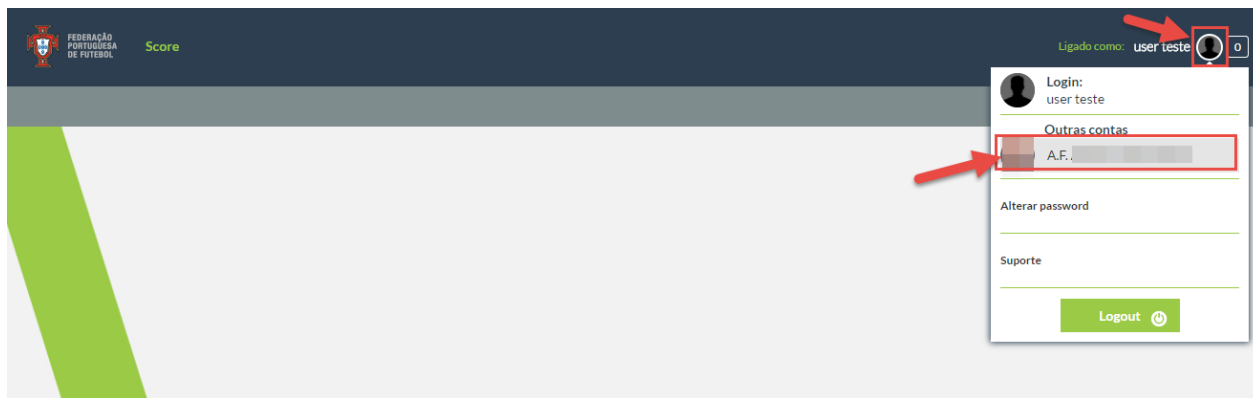
Após efectuar o login no sistema, aparece o seu nome no canto superior direito do ecrã:



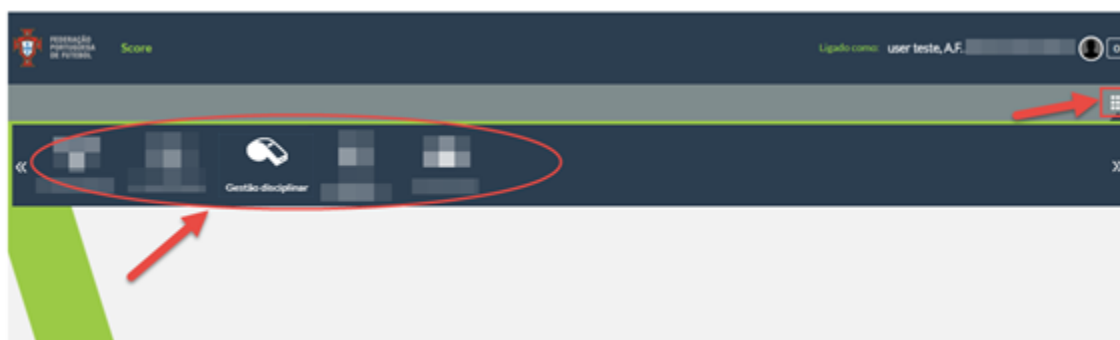
Ao clicar nos quadrados para abrir o menu com os módulos a que tem acesso não irá aparecer nada.



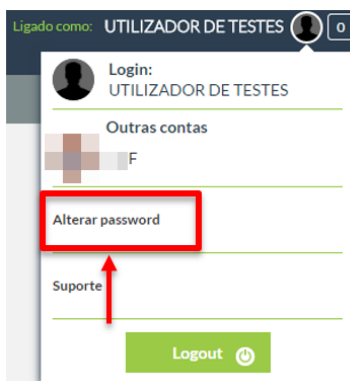
Para que fiquem disponíveis os seus módulos no menu deve clicar na bola em frente ao seu nome no canto superior direito e em seguida onde na sua conta abaixo de onde diz outras contas.



De seguida já irão estar disponíveis os módulos aos quais tem acesso no menu.

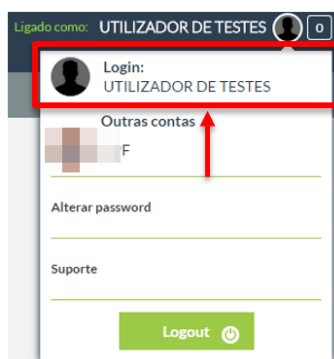


Pode alterar a sua palavra-passe de acesso ao sistema, sempre que quiser. Para tal, tem de clicar no círculo que surge do lado direito do nome, onde deve surgir a sua fotografia (se a fotografia não estiver inserida no sistema, o círculo aparece com uma sombra):

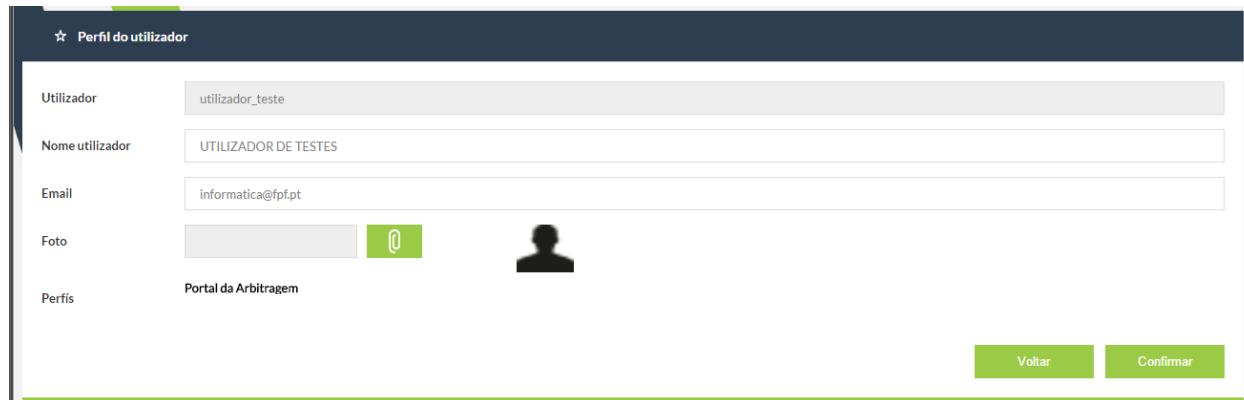


O sistema vai pedir para inserir a sua palavra-passe atual e depois que coloque a nova palavra-passe e depois volte a confirmar a nova palavra-passe, tal como aconteceu da primeira vez que efetuou o login.

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 que fica do lado direito do nome e depois clicar no seu nome:



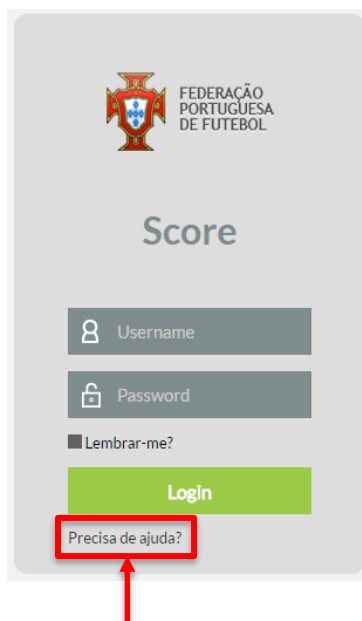
Aqui aparece um ecrã de atualização dos seus dados de utilizador:



Pode editar os campos “Nome utilizador”, “Email” e “Foto”. Após a edição, deverá clicar no botão “Confrmar”. Para cancelar, deverá clicar no botão “Voltar”.

#### 4. Recuperação da Palavra-passe

Se esqueceu a sua palavra-passe, poderá efetuar a recuperação usando a funcionalidade do ecrã de login “Precisa de ajuda?”, que se encontra imediatamente abaixo do botão de “Login”. Deverá clicar em cima de “Precisa de ajuda?”.



☆ Recuperar conta

Para obter os dados de autenticação deverá introduzir um dos seguintes campos

Endereço de email

ou

Código de utilizador

Voltar Continuar

Aqui tem duas opções, ou introduz o endereço de email associado ao seu utilizador ou introduz o seu utilizador, depois deverá clicar no botão “Continuar”. Clicar no botão “Voltar” irá cancelar a operação de recuperação de password. De seguida, aparece o seguinte ecrã, onde clicando no botão “Ok” irá levar de volta 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.

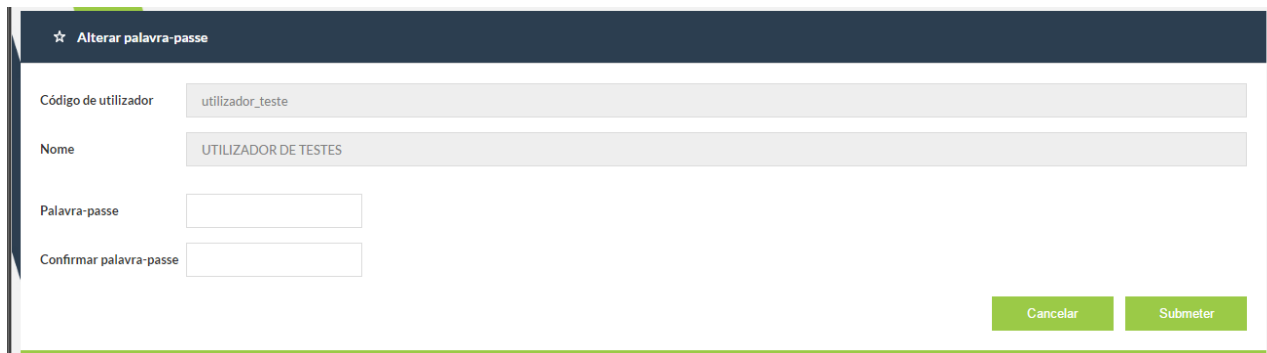
Ok



Deverá verificar o seu email, onde irá encontrar uma mensagem como a seguinte:



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



☆ Alterar palavra-passe

Código de utilizador

Nome

Palavra-passe

Confirmar palavra-passe

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:



☆ Palavra-passe alterada

A palavra-passe foi alterada com sucesso. Por favor, faça login na aplicação.

Ao clicar no botão “Ok” irá para o ecrã de login.

## 5. Usar o módulo de Alteração de Jogos

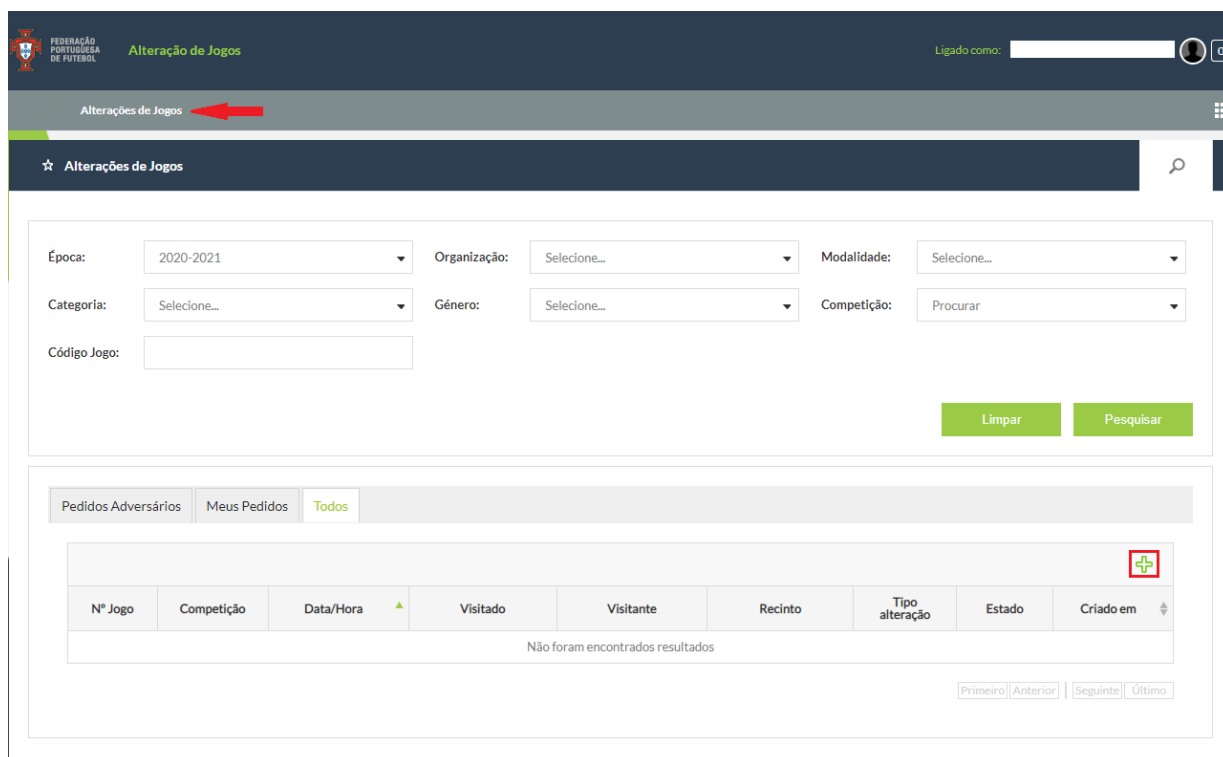
Após efetuar o login na aplicação, para ter acesso aos menus que estão associados ao seu perfil de utilizador, deverá passar com o rato no canto superior direito por cima dos quadrados que aparecem na barra cinzenta:



Depois é só clicar na opção “Alteração de Jogos”.

## 6. Alterações de Jogos

Nesta opção de menu é possível consultar todas as alterações de jogos associadas ao utilizador. É possível pesquisar as alterações por Época, Organização, Modalidade, Categoria, Género, Competição e por Código Jogo. Depois de inserir os critérios de pesquisa pode clicar no botão Pesquisar.



Alterações de Jogos

☆ Alterações de Jogos

Época: 2020-2021    Organização: Seleccionar...    Modalidade: Seleccionar...

Categoria: Seleccionar...    Género: Seleccionar...    Competição: Procurar


Código Jogo:

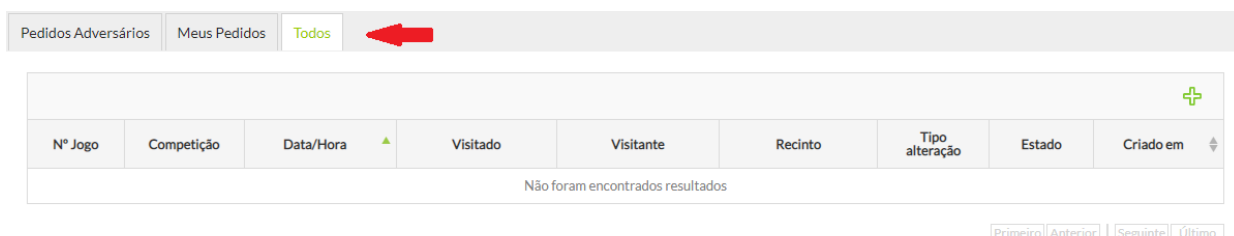
Limpar    Pesquisar

Pedidos Adversários    Meus Pedidos    **Todos**

N° Jogo	Competição	Data/Hora	Visitado	Visitante	Recinto	Tipo alteração	Estado	Criado em
Não foram encontrados resultados								

Primeiro    Anterior    Seguinte    Último

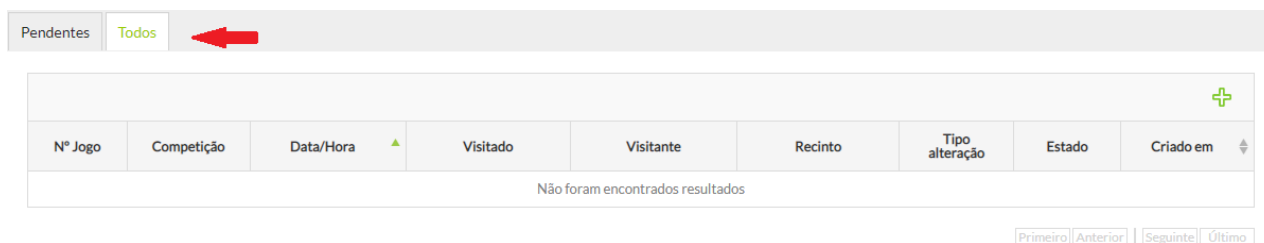
Depois de realizar uma pesquisa pode clicar no botão Limpar para apanhar os valores introduzidos nos filtros de pesquisa. Pode também inserir um novo pedido de alteração de jogo, para o fazer deve clicar no .



Nº Jogo	Competição	Data/Hora	Visitado	Visitante	Recinto	Tipo alteração	Estado	Criado em
Não foram encontrados resultados								

Primeiro Anterior Seguinte Último

A listagem das alterações de jogos encontra-se organizada por separadores lógicos, de forma a facilitar a consulta dos utilizadores, tendo em conta que os processos de alterações de jogos envolvem vários intervenientes (Clubes, ADRs e FPF) e apresentam vários estágios de aprovação. Aos clubes são apresentados três separados: (1) Pedidos Adversários – pedidos de alterações criados por outros clubes que requerem resposta do clube do utilizador; (2) Meus Pedidos – pedidos de alterações criados pelo clube do utilizador e que estão pendentes de análise do mesmo; e (3) Todos – pedidos de alterações relativos ao clube do utilizador.




Nº Jogo	Competição	Data/Hora	Visitado	Visitante	Recinto	Tipo alteração	Estado	Criado em
Não foram encontrados resultados								

Primeiro Anterior Seguinte Último

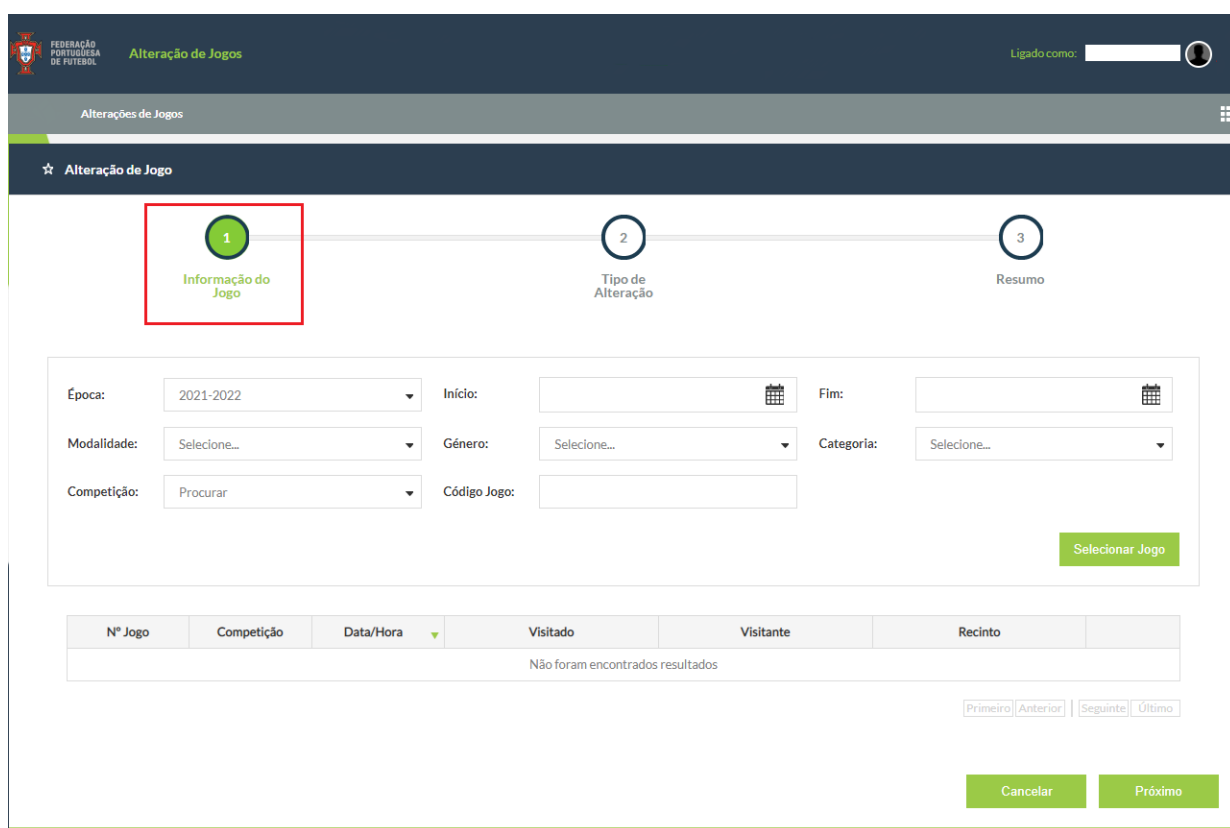
Os separadores são dinâmicos e ajustam-se com base no perfil do utilizador. No caso do perfil representar uma associação ou a federação são apresentados dois separadores: (1) Pendentes – pedidos de alterações que não se encontram no estado Aprovado; e (2) Todos – pedidos de alterações associados ao perfil do utilizador.

### 6.1. Inserir alteração de jogo

Esta área permite ao utilizador submeter processos de alteração de jogos, seja um utilizador com o perfil de clube, associação ou de federação. Na página de consulta de alterações para submeter um novo processo deve começar por clicar no .

Todos os campos obrigatórios estão identificados com o símbolo \*. A não introdução desses campos faz com que seja disparada uma mensagem de erro no topo do ecrã. Os processos estão divididos nos seguintes passos:

1. Informação do Jogo
2. Tipo de Alteração
3. Resumo

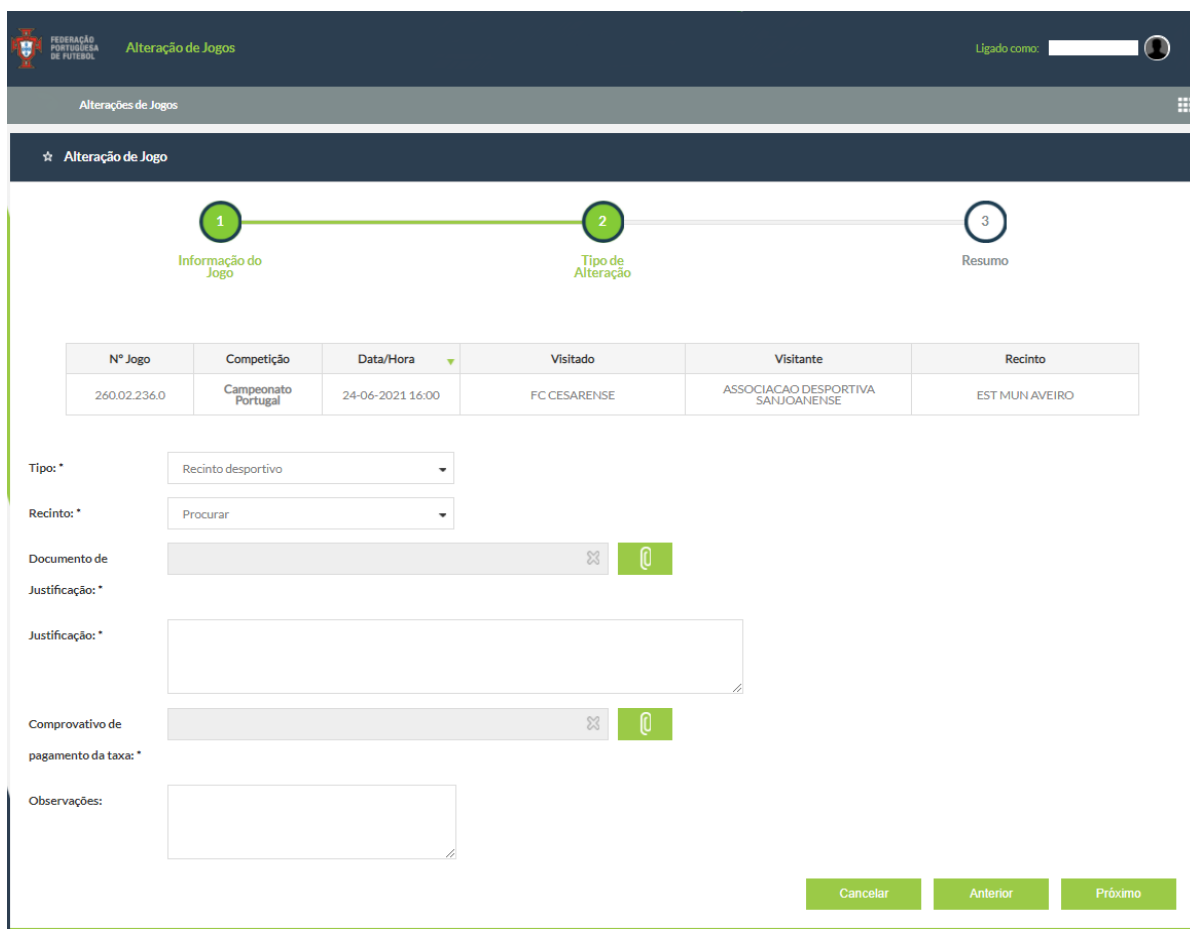


The screenshot shows the 'Alteração de Jogos' (Game Modification) interface. At the top, there's a navigation bar with the logo and the text 'Alteração de Jogos'. Below this, a breadcrumb trail shows 'Alterações de Jogos' and 'Alteração de Jogo'. The main content area features a progress indicator with three steps: '1. Informação do Jogo' (highlighted with a red box), '2. Tipo de Alteração', and '3. Resumo'. Below the progress indicator, there are search filters for game information:


- Época: 2021-2022
- Início: [Calendar icon]
- Fim: [Calendar icon]
- Modalidade: Seleccione...
- Género: Seleccione...
- Categoria: Seleccione...
- Competição: Procurar
- Código Jogo: [Text input]

A green button labeled 'Selecionar Jogo' is located to the right of the filters. Below the filters is a table with the following columns: 'Nº Jogo', 'Competição', 'Data/Hora', 'Visitado', 'Visitante', and 'Recinto'. The table currently displays the message 'Não foram encontrados resultados'. At the bottom right, there are navigation buttons: 'Cancelar' and 'Próximo'.

No passo 1 (Informação do Jogo) o utilizador deve selecionar um jogo para o qual a alteração é intencionada. É possível pesquisar o jogo por Época, Intervalo de datas (Início e Fim), Modalidade, Género, Categoria, Competição e por Código de Jogo. Na tabela em baixo da página são apresentados os jogos filtrados pelo utilizador. Quando só existe um jogo, o mesmo é automaticamente selecionado, caso contrário é obrigatório selecionar um e só um jogo para avançar para o passo seguinte.



**Alteração de Jogos**

Ligado como: 

Alterações de Jogos



☆ Alteração de Jogo

1 Informação do Jogo      2 Tipo de Alteração      3 Resumo

Nº Jogo	Competição	Data/Hora	Visitado	Visitante	Recinto
260.02.236.0	Campeonato Portugal	24-06-2021 16:00	FC CESARENSE	ASSOCIACAO DESPORTIVA SANJOANENSE	EST MUN AVEIRO



Tipo: \*

Recinto: \*

Documento de   

Justificação: \*

Justificação: \*

Comprovativo de pagamento da taxa: \*   

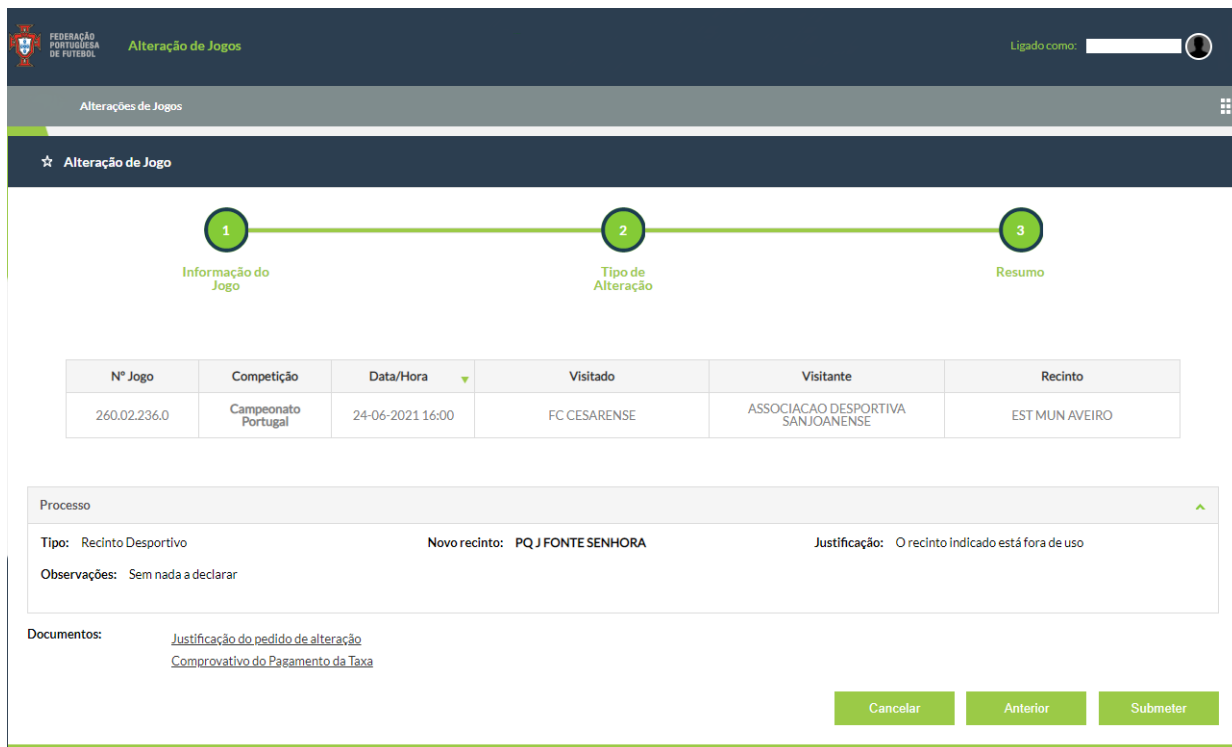
Observações:

Cancelar    Anterior    Próximo

No passo 2 (Tipo de Alteração) o utilizador deve indicar o tipo da alteração, o valor a ser alterado nos dados do jogo e as restantes informações e documentos obrigatórios que variam consoante o tipo da alteração. Existem dois tipos de alterações:

- **Recinto Desportivo:** o utilizador deve indicar obrigatoriamente o novo recinto com o qual o jogo ficará associado, a justificação do pedido de alteração do recinto (seja em documento ou por escrito) e o comprovativo do pagamento da taxa caso o pedido não esteja dentro do prazo previsto. Em situações onde o recinto desportivo indicado é novo para a presente época, também se torna obrigatório anexar a vistoria atualizada do recinto. Preenchendo todos os campos necessários, o utilizador pode então avançar para o passo seguinte, clicando no botão Próximo.
- **Data/hora:** o utilizador deve indicar obrigatoriamente a nova data/hora do jogo, a existência/inexistência de acordo com o clube adversário (caso não exista, torna-se obrigatório anexar o comprovativo de pagamento da taxa de urgência e preencher a justificação) e o comprovativo do pagamento da taxa caso o pedido não esteja dentro do prazo previsto. Na eventualidade de ser necessário a deslocação de um dos clubes para fora do continente, é obrigatório anexar também a garantia de viagem aérea.

No passo 3 (Resumo) o utilizador não só pode consultar todas as informações associadas ao processo que está a criar, como também pode visualizar as informações do jogo para o qual a alteração será aplicada. Nesta página o utilizador pode submeter o processo, andar para trás para rever os passos anteriores e descarregar os documentos anexados.



Alteração de Jogos

Ligado como: [Avatar]

Alterações de Jogos

☆ Alteração de Jogo

1 Informação do Jogo

2 Tipo de Alteração

3 Resumo

Nº Jogo	Competição	Data/Hora	Visitado	Visitante	Recinto
260.02.236.0	Campeonato Portugal	24-06-2021 16:00	FC CESARENSE	ASSOCIACAO DESPORTIVA SANJOANENSE	EST MUN AVEIRO

Processo

Tipo: Recinto Desportivo      Novo recinto: PQ J FONTE SENHORA      Justificação: O recinto indicado está fora de uso

Observações: Sem nada a declarar

Documentos: [Justificação do pedido de alteração](#)  
[Comprovativo do Pagamento da Taxa](#)

Cancelar    Anterior    Submeter

## 6.2. Estados do processo

As alterações de jogos só são aplicadas quando os processos correspondentes forem aprovados. Desde o momento em que são criados até chegarem ao estado Aprovado, os processos passam por vários estágios que variam e são influenciados pelo tipo de alteração, pela divisão do jogo e pelo perfil do utilizador que submete o processo. Seguidamente, a variação dos estados de um processo de alteração de um jogo está descrita com base em cada perfil:

- **Federação:** uma vez submetido, o processo fica aprovado.
- **Associação:** caso o jogo esteja enquadrado numa divisão amadora, sendo submetido fica com o estado Aprovado. Caso contrário, se o jogo pertencer a uma divisão profissional, o pedido de alteração carece da análise posterior da federação e, portanto, nestes casos o processo fica com o estado Aguardar aprovação federação.

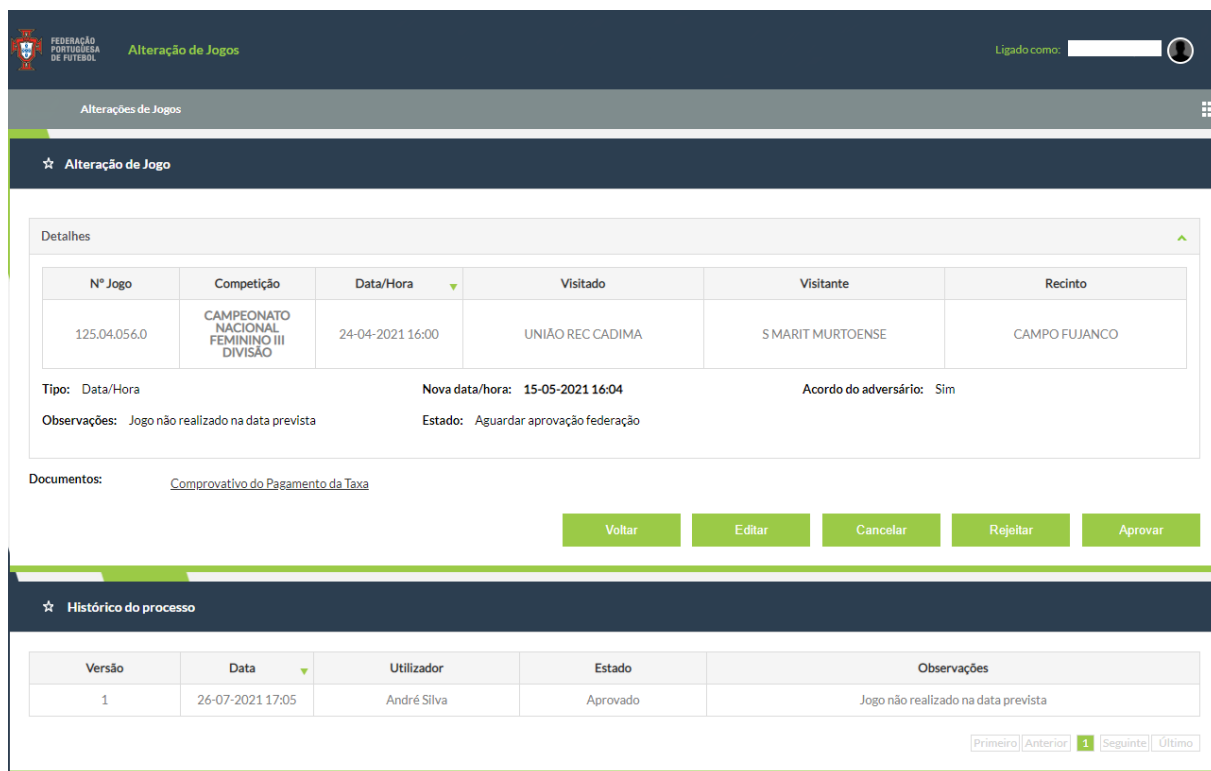
- **Clube:** quando são os clubes a fazer o pedido de alteração de um jogo, é sempre necessária aprovação da entidade que gere o clube. Se o clube submeter um pedido de alteração do Recinto de um jogo, o processo fica a aguardar aprovação da associação. Caso contrário, se a alteração for da Data/Hora o estado do processo vai depender do acordo entre o clube adversário. Se existir acordo o processo fica a aguardar anuência do adversário, de outro modo fica automaticamente a aguardar aprovação da associação.

### 6.3. Detalhe do processo

O detalhe do processo permite ao utilizador consultar todas as informações relevantes de uma alteração de um jogo, incluindo os documentos anexados e os dados do jogo. Além destes dados, é ainda apresentado todo o histórico do processo, desde o momento em que foi criado até à sua aprovação/rejeição.

De acordo com as permissões de cada utilizador, o mesmo pode:

- **Aprovar, Rejeitar ou Cancelar:** caso o utilizador esteja com o perfil de uma associação ou da federação. Para os clubes, só os que criaram o processo é que podem cancelar e só os adversários é que podem aprovar ou rejeitar, se o processo estiver com o estado Aguardar anuência do adversário.
- **Eliminar ou Editar:** para os perfis das associações e da federação ou para os perfis do clube que criou o processo



The screenshot displays the 'Alteração de Jogos' (Game Change) interface. At the top, it shows the user is logged in as 'Ligado como: [User Profile]'. The main content area is titled 'Alterações de Jogos' and contains a section for 'Alteração de Jogo'.

**Detalhes**

Nº Jogo	Competição	Data/Hora	Visitado	Visitante	Recinto
125.04.056.0	CAMPEONATO NACIONAL FEMININO III DIVISÃO	24-04-2021 16:00	UNIÃO REC CADIMA	S MARIT MURTOENSE	CAMPO FUJANCO

Tipo: Data/Hora      Nova data/hora: 15-05-2021 16:04      Acordo do adversário: Sim

Observações: Jogo não realizado na data prevista      Estado: Aguardar aprovação federação

Documentos: [Comprovativo do Pagamento da Taxa](#)

Buttons: Voltar, Editar, Cancelar, Rejeitar, Aprovar

**Histórico do processo**

Versão	Data	Utilizador	Estado	Observações
1	26-07-2021 17:05	André Silva	Aprovado	Jogo não realizado na data prevista

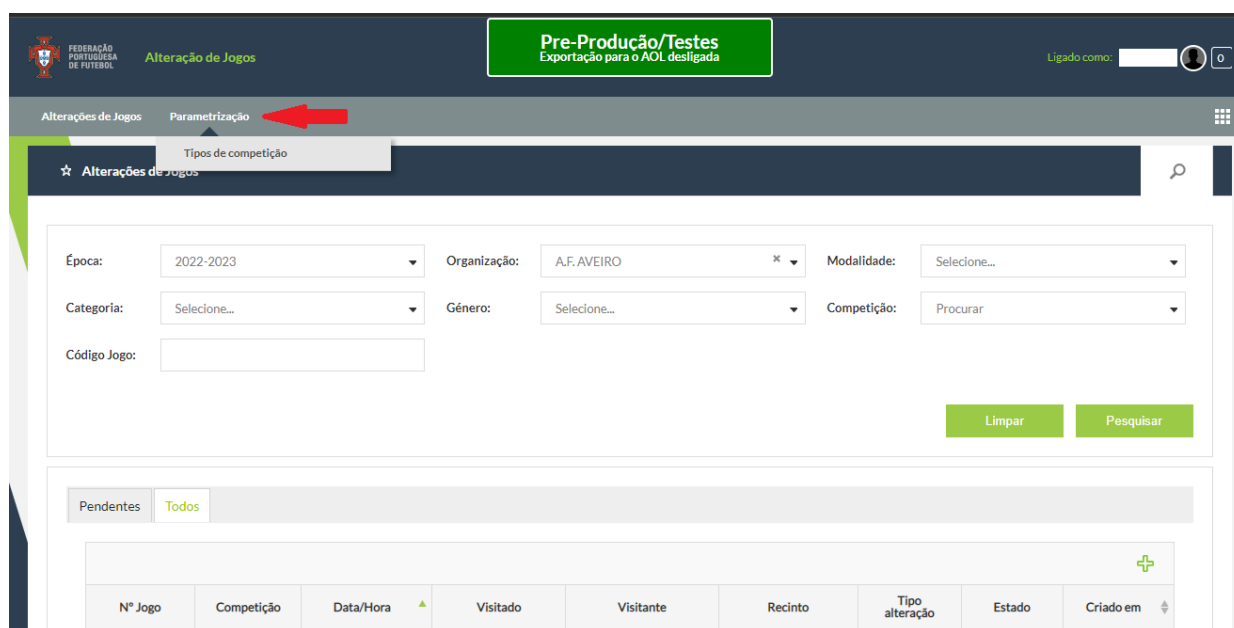
Navigation: Primeiro | Anterior | 1 | Seguinte | Último

#### 6.4. Aprovação do processo

Na aprovação do processo, a alteração pretendida é aplicada ao jogo e é feito o respetivo registo no mapa de alterações. Primeiro, logo após a federação ou de uma associação terem aprovado o processo, as alterações aplicadas ao jogo são guardadas e, de seguida, é feito o registo da alteração no mapa de alterações se, e só se, exista um mapa de alterações para associar. Além disto, uma vez aprovado, são enviadas notificações para os clubes, associações, federação, árbitros e delegados relativos ao jogo.

### 7. Parametrizações

Esta opção de menu expõe aos utilizadores, por sua vez, outras opções que permitem consultar e gerir todos os parâmetros dinâmicos, que são configurados no módulo, intervenientes nos processos de alterações de jogos. Este menu só está disponível para os perfis de administrador e de colaborador da federação.

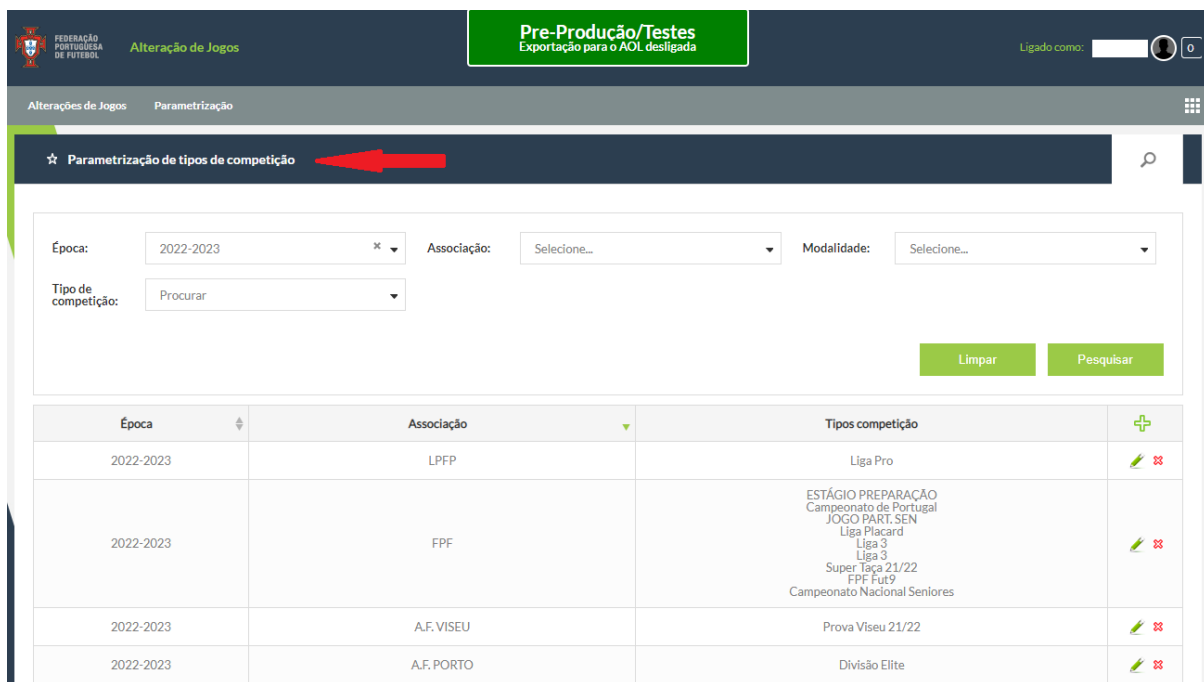


The screenshot displays the 'Alteração de Jogos' application interface. At the top, there is a navigation bar with the logo of the Portuguese Football Federation and the text 'Alteração de Jogos'. A green box highlights the 'Pre-Produção/Testes' status, with the note 'Exportação para o AOL desligada'. The user is logged in as 'Ligado como: [User]'. The main navigation menu includes 'Alterações de Jogos' and 'Parametrização', with a red arrow pointing to the latter. Below the navigation, there is a search bar and a filter dropdown for 'Tipos de competição'. The main content area contains a form with the following fields: 'Época' (2022-2023), 'Organização' (A.F. AVEIRO), 'Modalidade' (Selezione...), 'Categoria' (Selezione...), 'Género' (Selezione...), and 'Competição' (Procurar). There is also a 'Código Jogo' input field. At the bottom right of the form are 'Limpar' and 'Pesquisar' buttons. Below the form, there is a tabbed interface with 'Pendentes' and 'Todos' tabs. At the bottom, there is a table with columns: 'Nº Jogo', 'Competição', 'Data/Hora', 'Visitado', 'Visitante', 'Recinto', 'Tipo alteração', 'Estado', and 'Criado em'.



## 7.1. Tipos de competições

A parametrização dos tipos de competições permite aos utilizadores configurarem as provas por época que são apresentadas aos clubes, quando estes usam o módulo para pesquisar ou realizar uma alteração de um jogo.



**Pre-Produção/Testes**  
Exportação para o AOL desligada

Ligado como: [Avatar] 0

Alterações de Jogos Parametrização

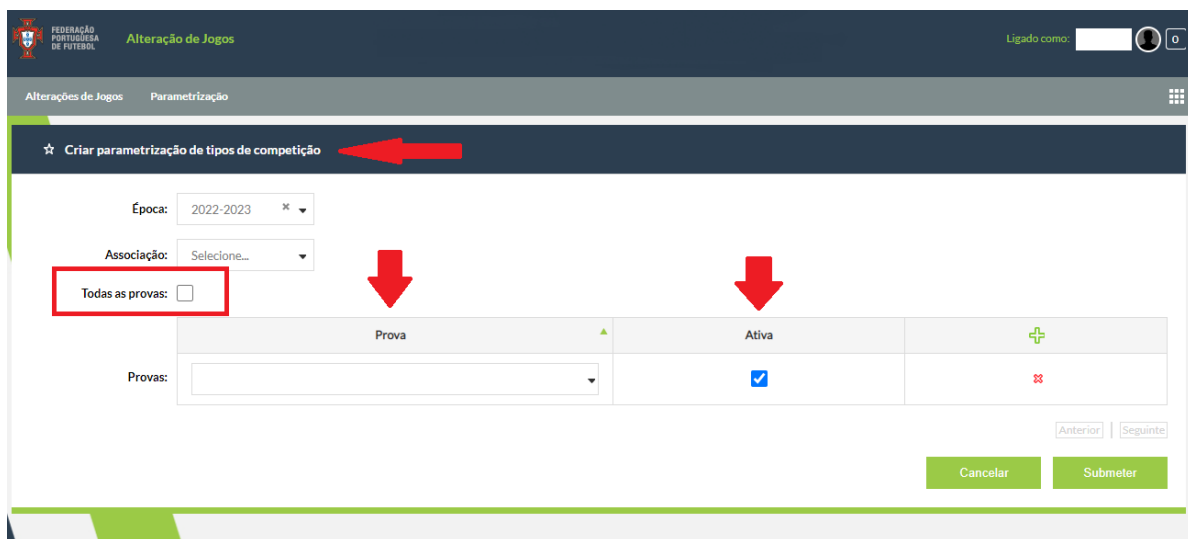
☆ Parametrização de tipos de competição

Época: 2022-2023 Associação: Seleccione... Modalidade: Seleccione...  
Tipo de competição: Procurar

Limpar Pesquisar

Época	Associação	Tipos competição	
2022-2023	LFPF	Liga Pro	✎ ✖
2022-2023	FPF	ESTÁGIO PREPARAÇÃO Campeonato de Portugal JOGO PART. SEN Liga Placard Liga 3 Liga 3 Super Taça 21/22 FPF Fut9 Campeonato Nacional Seniores	✎ ✖
2022-2023	A.F. VISEU	Prova Viseu 21/22	✎ ✖
2022-2023	A.F. PORTO	Divisão Elite	✎ ✖

No ecrã da figura anterior “Parametrização de tipos de competições” é apresentada uma listagem aos utilizadores com todas as parametrizações ativas dos tipos de competições e alguns filtros de pesquisa. É possível filtrar a listagem por época, associação, modalidade e tipo de competição.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Alteração de Jogos Ligado como: [Avatar] 0

Alterações de Jogos Parametrização

☆ Criar parametrização de tipos de competição

Época: 2022-2023 Associação: Seleccione...

Todas as provas:

Prova	Ativa	
[Dropdown]	<input checked="" type="checkbox"/>	✎ ✖

Anterior Seguinte

Cancelar Submeter

O ecrã da figura anterior representa a página onde os utilizadores podem criar ou editar uma nova parametrização dos tipos de competições por época. Além de especificarem a época e a associação, para as quais vai ser criada ou editada a parametrização, têm de indicar se, para a ADR definida, são incluídas todas as provas ou só as provas inseridas na tabela do ecrã. Caso a parametrização seja submetida com a opção “Todas as provas” selecionada, existem um job, que é executado na base de dados a cada 15 min., que atualiza a parametrização das provas por época no módulo de alterações de jogos com as provas novas criadas pelas associações de futebol.