

# FOOTBALL MANAGER™ 2020

MANUAL ONLINE



ch

VERSÃO PORTUGUESA



KICK  
SEGA®

## PROBLEMAS DE SAÚDE

Usa este software numa sala bem iluminada, mantendo uma distância apropriada do ecrã para não esforçares os olhos. Faz intervalos de 10 a 20 minutos a cada hora e não jorges quando estiveres cansado ou quando tiveres dormido poucas horas. Jogar prolongadamente ou a uma curta distância do ecrã podem causar declínio da acuidade visual.

Em situações raras, o estímulo de uma luz forte ou intermitente de um ecrã pode provocar a algumas pessoas convulsões musculares temporárias ou perdas de consciência. Se sentires algum destes sintomas, consulta um médico antes de jogar este jogo. Se sentires tonturas, náuseas ou enjoos ao jogar, interrompe imediatamente o jogo. Consulta um médico se algum desconforto persistir.

## CUIDADO COM O PRODUTO

Tem cuidado ao usar o disco de jogo para que não se risque nem entre em contacto com impurezas em nenhum dos lados. Não dobres o disco nem alargues o buraco central.

Limpa o disco com um tecido suave, como, por exemplo, um tecido próprio para limpeza de lentes. Limpa suavemente, num movimento circular a partir do centro em direção às extremidades. Nunca limpes o disco com diluente, benzeno ou outros químicos fortes.

Não escrevas nem coles etiquetas em nenhum dos lados do disco.

Guarda o disco na caixa original depois de jogar. Não guardes o disco num local quente ou húmido.

O disco do **Football Manager™ 2020** contém o software para uso num computador pessoal. Não uses o disco num leitor de CD normal, pois pode danificar os auscultadores ou colunas.

- Lê também o manual do teu computador.
- O disco de jogo não pode ser alugado.
- A cópia não autorizada deste manual é proibida.
- A inversão da engenharia e a cópia não autorizada deste software são proibidas.

As classificações PEGI só se aplicam a mercados PEGI.

### O que é o sistema PEGI?

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos que não são adequados ao seu grupo etário. NOTA que não é um guia à dificuldade do jogo. Constituído por duas partes, PEGI permite aos pais e a quem compra jogos para crianças formular uma escolha apropriada à idade do jogador.

A primeira parte é a classificação etária:



A segunda é o conjunto de ícones que indicam o tipo de conteúdo no jogo.

Dependendo do jogo, pode haver um certo número destes ícones.

A classificação etária do jogo reflete a intensidade do conteúdo. Os ícones são:



Para mais informações, visita <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu).

# FOOTBALL MANAGER™ 2020

## ÍNDICE

### INTRODUÇÃO 3

### GUIA DE INÍCIO RÁPIDO 4

<b>Iniciar um novo jogo</b>	<b>4</b>
Que equipa devo treinar?	4
Qual é a relevância do meu nível de experiência?	4
Qual é a diferença entre um treinador tático e um treinador de fato de treino?	5
Posso alterar a aparência do meu treinador mais tarde?	5

### INTRODUÇÃO AO FOOTBALL MANAGER™ 2020 6

<b>Guia de principiante</b>	<b>6</b>
Tutoriais	6
A tua caixa de correio, a tua casa	6
Analisa aquilo que te interessa	6
Familiariza-te com o aspeto e a experiência da interface	7
Não tenhas medo de pedir ajuda	7
Mantém os teus jogadores satisfeitos	7
Sê paciente!	7
<b>Glossário de futebol</b>	<b>8</b>

### ASSISTÊNCIA AO CLIENTE 15

### GARANTIA 16

### INFORMAÇÃO JURÍDICA 17

**NOTA:** as informações fornecidas neste manual estavam corretas na altura da impressão, mas é possível que tenham sido efetuadas pequenas alterações num momento posterior do desenvolvimento do produto.

## INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao manual de início rápido do Football Manager™ 2020. O objetivo deste manual é familiarizar-te com as principais áreas do jogo e deixar-te mais confortável na exploração de cada um dos seus módulos. Esperamos, também, que seja informativo e pedagógico.

Dispõe de algum do teu tempo para visitares <http://www.footballmanager.com/manual> e leres a versão completa deste documento.

## GUIA DE INÍCIO RÁPIDO

Após instalares e executares o Football Manager™ 2020, é normal que queiras lançar-te de cabeça para um novo jogo. No entanto, a primeira coisa a fazer é criar o teu perfil de treinador.

### Iniciar um novo jogo

Depois de definires o teu perfil, podes começar a treinar. A forma mais rápida de o fazeres é a seguinte:

1. Selecciona **"Carreira"** a partir do ecrã inicial.
2. Selecciona uma equipa à tua escolha a partir da caixa de diálogo que irá surgir.
3. Prime o botão **"Início rápido"**.

O teu novo jogo poderá demorar um pouco a ser configurado, mas, antes que te des conta, estarás a receber as boas-vindas no teu novo clube!

### Que equipa devo treinar?

Por defeito, as equipas que te são apresentadas como opções no modo Início Rápido fazem parte da divisão mais alta do teu país. Treinar uma equipa de maior gabarito dar-te-á, em teoria, uma maior hipótese de sucesso logo à partida, já que estas equipas costumam ter jogadores melhores e mais dinheiro para gastar, contudo também têm grandes expectativas que poderão ser demasiado exigentes para um novato no Football Manager™.

Se quiseres começar numa divisão inferior e controlar o destino de uma equipa mais pequena, vais reparar que a direção é um pouco mais paciente relativamente às suas exigências. No entanto, o talento à tua disposição poderá também não ser o mesmo que encontrarias a um nível superior e os recursos ao teu dispor também serão certamente mais limitados.

Feitas as contas, nenhuma das equipas a escolher será **"certa"** ou **"errada"**. Desde que prestes atenção às exigências do cargo e percebas as ferramentas que tens ao teu dispor, estarás numa boa posição para dar um bom início à tua carreira de treinador.

### Qual é a relevância do meu nível de experiência?

Uma parte importante da criação do teu perfil de treinador é escolher o teu nível de experiência, em teoria, resultante da tua **"carreira de jogador"**. Os treinadores de futebol podem ter origens muito diferentes; alguns foram antigos futebolistas internacionais e outros tiveram uma experiência mínima em campo. O Football Manager™ permite-te adaptar o teu historial de acordo com os teus próprios requisitos, mas de que forma é que cada nível de experiência afetará o teu quotidiano enquanto treinador?

Uma reputação mais elevada atrairá, essencialmente, a atenção de clubes de maior renome e contratações mais prestigiosas, mas também trará consigo um nível maior de exigência. A direção pretenderá que atinjas objetivos mais importantes num período de tempo mais curto e será menos clemente se as coisas correrem mal. Optar por um nível de experiência inferior dar-te-á mais tempo no início da carreira, mas poderás ter dificuldades em atrair o mesmo nível de interesse dos clubes e de jogadores de maior renome."

Os treinadores com um nível elevado de experiência prévia como jogadores também receberão mais pontos ao escolherem o seu Estilo de Treinador, assim como os que tiverem qualificações mais altas em termos de Emblemas de Treino. Se não souberes o que escolher, a opção **"Sugerir emblema/experiência com base em"** irá definir uma escolha apropriada para o tal clube e ao nível no qual este está atualmente a jogar.

## Qual é a diferença entre um treinador tático e um treinador de fato de treino?

Um fato feito à medida ou um vestuário mais atlético? As escolhas de indumentária de um indivíduo não são necessariamente um reflexo da sua abordagem à gestão futebolística, mas existem vários exemplos de treinadores com um vestuário mais elegante que adotam um estilo mais inteligente e cerebral, enquanto que os treinadores de fato de treino tendem a viver e a respirar cada segundo do jogo com os seus jogadores, como se também eles estivessem em campo.

Isto é refletido na forma como podes distribuir os teus pontos de atributos de treinador de acordo com o teu estilo preferido.

Estes atributos têm um impacto direto nos teus jogadores. Por exemplo, um Treinador de Fato de Treino que gasta maior parte dos seus pontos nos atributos Ofensivo, Tático e Trabalho Com Jovens verá que as suas equipas se mostram mais confortáveis com um futebol de ataque, serão mais versáteis ao aprender e a trocar de tática, e que os jogadores jovens desenvolver-se-ão melhor sob a sua tutela.

Por outro lado, um Treinador Tático que investe na Adaptabilidade, na Determinação e na Motivação beneficiará de uma abordagem mais facilmente integrada em vários países de todo o mundo, de jogadores mais determinados no seu quotidiano e nas partidas, e verá uma diferença tangível na eficácia das suas palestras, reuniões com a equipa e conversas com os jogadores.

Cabe-te a ti decidires como gastarás os teus pontos; existem alguns modelos disponíveis a partir do menu pendente **"Estilo de Treino"** que poderão guiar-te caso precises de ajuda, mas o verdadeiro apelo desta mecânica é que te permite ser quem tu verdadeiramente quiseses.

## Posso alterar a aparência do meu treinador mais tarde?

Sim, podes! No ecrã **"Perfil"** encontras um pequeno ícone de um lápis junto ao avatar do teu perfil de treinador e isto permite-te emendar todos os aspetos da tua aparência.

## INTRODUÇÃO AO FOOTBALL MANAGER™ 2020

Se não conheces bem o futebol enquanto desporto, se fores novo no Football Manager™ ou se quiseres apenas refrescar a tua memória no que diz respeito às principais mecânicas do mesmo, esta secção deverá servir para te orientares na tua carreira de treinador. Este guia contém ainda um glossário de termos que provavelmente encontrarás durante o jogo.

## Guia de principiante

Bem-vindo ao Football Manager™ 2020! Criámos um guia de principiante para ajudar os jogadores que não conhecem a série a entender os vários aspetos da gestão e, esperamos nós, para responder a qualquer dúvida que possa surgir.

O primeiro passo será criar o teu perfil de treinador e começar uma nova Carreira. Segue os passos no guia de Início Rápido para começares.

O Football Manager™ é uma simulação de gestão futebolística na qual o tempo avança quando clicas no botão **"Continuar"**, que podes encontrar no canto superior do ecrã. Apesar do tempo existir como um conceito fundamental, quando o jogo termina de processar o passar do mesmo, o **"relógio"** congela, para que possas executar as tuas tarefas do dia com tanto detalhe quanto necessário. **"Continuar"** avança através do calendário de forma progressiva: os dias tornam-se semanas, as semanas tornam-se meses, os meses tornam-se anos e por aí fora.

## Tutoriais

O Football Manager™ 2020 inclui uma série de tutoriais integrados no jogo que foram especificamente criados para te ajudar a entender melhor algumas das tuas tarefas quotidianas enquanto treinador. O teu treinador-adjunto, ou um membro apropriado da hierarquia do clube quando um adjunto não estiver presente. Eles falarão contigo ao longo dos teus primeiros dias e semanas no cargo (e de seguida em intervalos apropriados, caso aconteça algo que necessite de explicação) e guiar-te-ão ao longo de processos como a prospecção e as contratações, ficar a conhecer os teus jogadores, disputar a tua primeira partida, navegar pelos menus do jogo e mais. Estes tutoriais são imersivos e esperamos que melhorem o teu nível de conforto com tudo o que precisas para ser bem sucedido.

Lembra-te que os tutoriais apenas ser-te-ão apresentados caso tenhas selecionado "Não" na secção "Experiente?" durante o processo de criação do treinador. Caso tenhas selecionado "Sim", podes encontrar os tutoriais ao clicar no ícone "?" na barra do título.

## A tua caixa de correio, a tua casa

A **"Caixa de Correio"** é o foco central a partir do qual o jogo se desenvolve. As informações cruciais à gestão da equipa que escolheste são-te entregues de forma rápida e atempada. O jogo parará de processar o tempo sempre que for necessária uma ação tua. A maioria das tuas decisões e ações mais importantes vão ser tomadas em resposta a informações que obténs aqui.

## Analisa aquilo que te interessa

Quando moves o cursor do rato pelo ecrã, o cursor destaca pessoas, clubes e outras entidades nas quais podes clicar e com as quais podes interagir, ao sublinhares os seus nomes. Demora o tempo que precisares nisto, para que te familiarizes com o aspeto dos vários ecrãs, com as coisas que tu podes fazer, enquanto treinador, e com as consequências dessas ações – quer sejam positivas, ou negativas.

## Familiariza-te com o aspeto e a experiência da interface

A barra lateral do lado esquerdo do ecrã é a principal ferramenta de navegação, permitindo-te aceder rapidamente a todas as áreas importantes da tua equipa. Todos os ecrãs têm também uma barra horizontal, na qual podes encontrar separadores com menus, sob a **"barra do menu"** no topo do ecrã, que contém um menu contextual e uma caixa de pesquisa que permitem uma navegação rápida pelo mundo do jogo. Consulta a secção Interface do Utilizador do manual online.

Depois de leres os primeiros itens da Caixa de Correio, faz sentido formulares uma tática e escolher o teu plantel principal. É aqui que o Tutorial das Táticas pode vir a ser muito útil, já que irá guiar-te através da escolha de um estilo de jogo, da formação e da escolha da equipa titular.

Demora o tempo que precisares a explorar cada uma das secções da barra lateral e as muitas opções que vais encontrar em cada ecrã; isto ajudar-te-á a familiarizares-te com o Football Manager™, o que, por sua vez, te ajuda a desfrutar mais do jogo. Existe também uma assistência mais integrada no jogo, na forma de delegação e automatização da tua equipa técnica competente.

## Não tenhas medo de pedir ajuda

O separador **"Responsabilidades"**, encontrado na secção **"Equipa Técnica"** da barra lateral, permite-te delegar as tarefas que quiseres à tua equipa técnica responsável e fiável. É aconselhável fazer isto no início enquanto te habituas à dimensão da gestão; quando te sentires mais preparado para lidar com essas tarefas, podes assumir mais responsabilidades.

Quanto mais explorares e jogares, mais confortável ficarás com algumas das áreas de gestão mais complicadas e, esperamos nós, mais desfrutarás da experiência!

## Mantém os teus jogadores satisfeitos

Uma equipa satisfeita é uma equipa vencedora e há poucas coisas que influenciem tanto as tuas hipóteses de vencer como assegurares-te que manténs os teus jogadores satisfeitos. Fica atento ao moral e à personalidade de cada indivíduo (e, desta forma, do plantel) e tem em mente a sua felicidade a curto e longo prazo; estes detalhes podem ser encontrados no ecrã "Informação". Os jogadores contactar-te-ão diretamente, com frequência, para discutirem as suas preocupações; a forma como lidas com eles terá um grande impacto no teu sucesso enquanto treinador.

## Sê paciente!

Os provérbios tornaram-se provérbios por uma razão – contêm alguma sabedoria – e, de facto, Roma não se fez num dia. Sê ambicioso, mas mantém-te realista ao mesmo tempo, e aceita que o jogo exige uma curva de aprendizagem. Sendo totalmente inexperiente no jogo, podes desfrutar do Football Manager™ ao seguir os conselhos neste guia, assim como as várias ajudas existentes no jogo. Por outro lado, podes usar as situações com que te deparares nos teus primeiros dias na tua profissão de treinador para aperfeiçoares a tua técnica à medida que te vais sentindo mais confortável e por dentro daquilo que te rodeia.

## Glossário de futebol

Para ajudar os novos utilizadores do Football Manager™ a familiarizarem-se com o mundo do futebol, compilámos um glossário com alguns dos termos mais comuns que poderás encontrar. Não é exaustivo, mas esperamos que seja abrangente e que te ajude se te deparares com dúvidas quanto à terminologia que vais encontrar ao longo do jogo.

**Administração:** um processo no qual um clube não consegue cumprir as suas obrigações financeiras e pede assistência legal temporária, numa tentativa de reestruturar qualquer dívida. Quando se está **"sob administração"**, são normalmente deduzidos pontos ou é aplicado um castigo semelhante.

**A lei da vantagem:** os árbitros podem permitir que o jogo prossiga depois de cometida uma infração, os árbitros podem permitir que o jogo prossiga, ao invés de o pararem, se isso beneficiar mais a equipa que sofreu a infração, conferindo-lhe assim uma vantagem.

**Parceiros:** muitos clubes têm vindo a apostar cada vez mais no desenvolvimento de redes compostas por várias entidades organizadas, que colaboram de modo mutuamente benéfico em todos os aspetos do futebol, desde o desenvolvimento de jogadores até às recompensas financeiras. Parcerias formais entre duas ou mais equipas ajudam a alcançar este objetivo.

**Agentes:** intermediários que negociam com clubes em nome dos jogadores (e vice-versa).

**Resultado agregado (agr):** muitas competições têm eliminatórias jogadas em duas mãos para garantir que cada equipa tem a oportunidade de jogar em casa. O vencedor deste conjunto de partidas advém do resultado agregado dos dois jogos. Se o resultado agregado for um empate, na maioria dos casos, os golos marcados fora, o prolongamento, ou as grandes penalidades são os mecanismos concebidos para o desempate.

**Amador:** um jogador que está associado a um clube por contrato, mas a quem não é pago um salário e que pode, essencialmente, abandonar o clube a qualquer altura.

**Assistência:** um ato ofensivo decisivo – passe, cruzamento, cabeceamento ou outro – na criação de um golo.

**A regra dos golos marcados fora:** em algumas competições, se o resultado agregado estiver empatado após as duas mãos, a equipa que marcou mais golos no estádio do adversário é declarada vencedora.

**A lei do atraso ao guarda-redes:** o guarda-redes não pode tocar na bola com as mãos depois de um colega de equipa lhe passar intencionalmente a bola. Caso o faça, é assinalado um pontapé livre indireto a favor do adversário.

**A porta fechada:** partida jogada sem a presença de espectadores.

**A lei Bosman:** permite que, no final do seu contrato, os jogadores profissionais possam abandonar um clube e tornar-se jogadores livres. Recebeu o nome do belga Jean-Marc Bosman, o primeiro jogador a conseguir reivindicar este direito no Tribunal de Justiça da União Europeia, em 1995.

**Direção:** o órgão que tem como tarefa supervisionar a gestão geral do clube ao nível mais elevado, incluindo a contratação e o despedimento de treinadores. Este grupo inclui, tipicamente, o presidente.

**Amarelo (também amarelado):** consultar cartão amarelo.

**Área a área:** um jogador com a capacidade de contribuir tanto dentro de ambas as áreas, como ao longo de todo o campo; o termo "área" refere-se à grande área.

**Bisar:** verbo utilizado coloquialmente para se referir ao acto de quando um jogador marca dois golos num jogo.

**Linha de fundo:** as linhas que delimitam as extremidades do campo (perpendiculares às linhas laterais).

**Internacionalização:** um termo usado para referir um jogo feito a serviço de uma seleção nacional. No Reino Unido, as primeiras internacionalizações requeriam que os jogadores usassem um boné (ou "cap", em inglês) que identificava a que equipa pertenciam.

**Capitão:** um jogador designado como o líder de uma das equipas em campo, que se distingue pelo uso da braçadeira de capitão. O sub-capitão serve de assistente ao capitão.

**Advertência:** consultar cartão amarelo.

**Presidente:** a figura no topo da hierarquia de um clube. É quem costuma contratar e despedir os treinadores e serve de elo entre o lado futebolístico e o lado empresarial do jogo.

**Explora os espaços:** refere-se ao espaço entre os defesas centrais e os laterais. A instrução aos jogadores "Explora os espaços" pede a um jogador atacante que tente aproveitar este espaço e se desloque pelos flancos.

**Chapéu:** um tipo de passe ou remate que consiste em bater a parte inferior da bola com a ponta do pé de forma a que esta obtenha uma trajetória alta sobre um adversário.

**Manter a baliza a zero:** diz-se de um guarda-redes ou de uma equipa que tenha impedido que o adversário marcesse durante o jogo. Também se diz manter a baliza inviolada.

**Cláusulas:** um aspeto das negociações de transferências cada vez mais comum, no qual se acorda em premiar um jogador ou um clube caso seja atingido um determinado marco ou proeza. Fazem também parte das negociações de contratos individuais.

**Preparador:** membros da equipa técnica do treinador que são tipicamente especializados numa área específica do futebol e trabalham com os jogadores para melhorar o seu desempenho.

**Pontapé de canto:** concedido à equipa atacante quando um jogador da equipa adversária toca a bola antes de esta passar a linha de fundo. Normalmente, um jogador da equipa atacante cruza a bola a partir do canto em direção à grande área para criar uma oportunidade de golo.

**Contra-ataque:** uma equipa "lança" um contra-ataque quando obtém a posse da bola e tenta passar da defesa para o ataque de uma forma rápida e, muitas vezes, direta, contrariando assim um ataque adversário.

**Cruzamento:** ato de passar a bola para a grande área que é tipicamente, mas não exclusivamente, efetuado das zonas mais laterais do campo.

**Taça (competição):** uma competição de carácter eliminatório na qual as partidas são disputadas em uma ou duas mãos ou num formato de fase de grupos.

**Taça (troféu):** um dos vários nomes associados ao troféu levantado pela equipa vencedora de uma competição. Também conhecido como troféu.

**Impedido (taça):** se um jogador já representou uma equipa numa competição, fica inelegível para representar outra equipa na duração dessa edição da competição.

**Dérbi:** um jogo entre duas equipas rivais.

**Diretor desportivo:** também conhecido como diretor geral, tem como responsabilidade construir um plantel, deixando o treinador assumir as responsabilidades de treino dos jogadores historicamente atribuídas apenas a treinadores.

**Tendência direcional:** refere-se ao tipo e estilo de passe adotados por uma equipa. A estratégia de passes diretos consiste em passar a bola da defesa para o ataque o mais rapidamente possível em vez de adotar uma abordagem mais lenta e paciente, na qual os jogadores passam a bola lateralmente.

**Mergulho:** uma forma de simulação em que um jogador exagera ou inventa o contacto com um adversário na tentativa de induzir o árbitro a marcar falta. Os jogadores que sejam acusados de mergulhar recebem cartão amarelo.

**Drible:** a arte de manter o controlo da bola com os pés.

**Golo de empate:** um golo que leva o jogo de volta à igualdade, como, por exemplo, quando o resultado passa de 0-1 ou 1-0 para 1-1.

**Prolongamento (Prol.):** um período adicional de trinta minutos, dividido em duas partes de quinze minutos, usado para resolver um empate.

**Fair Play Financeiro (FPF):** uma série de regras introduzidas para tentar garantir que os clubes coexistam numa base financeira relativamente justa e equitativa com o objetivo de equilibrar a competição. Normalmente, são impostos limites no gasto em transferências e salários de acordo com as receitas do clube. Quando uma equipa quebra as regras, as penalizações podem ir de multas a embargo de transferências e dedução de pontos.

**Flancos:** as zonas laterais do campo. Também conhecidas como alas.

**Formação (tática):** Formação (tática): a organização e a estrutura dos onze jogadores a qualquer altura do jogo (os identificadores de formação não incluem o guarda-redes, dando um total de dez, em vez de onze, jogadores). As formações mais comuns compreendem quatro defesas, quatro médios e dois avançados (4-4-2) ou quatro defesas, três médios e três avançados (4-3-3). O meio-campo é muitas vezes dividido em unidades defensivas e ofensivas na descrição de formações. Por exemplo, a formação comum 4-2-3-1 inclui dois médios defensivos e três médios atacantes atrás de um só avançado.

**Avançado:** um jogador atacante com a tarefa principal de marcar golos ou de criar oportunidades de golo. Também conhecido como ponta-de-lança (um goleador mais prototípico) e atacante.

**Jogador livre:** um indivíduo sem clube.

**Pontapé-livre:** concedido a uma equipa por uma transgressão do adversário que tenha ocorrido fora da sua grande área.

**-Indireto:** Um pontapé livre que não pode resultar diretamente em golo. É necessário que outro jogador toque na bola antes que esta possa ser rematada à baliza.

**-Direto:** Um pontapé livre que pode resultar diretamente em golo através de um remate certo do marcador do livre, sem ser necessário que outro jogador toque na bola.

**Amigável:** um jogo que não pertence a uma competição.

**Lateral:** os defesas que jogam na lateral direita e na lateral esquerda. A sua responsabilidade principal é ajudar a impedir ameaças ofensivas pelas alas, mas, cada vez mais no futebol moderno, espera-se que também influenciem o jogo ofensivo.

**Final do jogo:** o fim de um jogo.

**Tecnologia da linha de golo:** um sistema de câmaras automatizado capaz de determinar se a bola atravessou a linha de baliza em caso de golo. Caso a bola atravesse a linha, o árbitro é informado através de uma notificação num relógio de pulso dedicado e, de seguida, os adeptos em casa e no estádio assistem a uma representação visual da decisão tomada gerada por computador.

**Pontapé de baliza:** quando a bola sai do campo através da linha de fundo, tendo sido tocada pela última vez por um adversário, volta ao jogo através de um pontapé de baliza. O guarda-redes tem de colocar a bola dentro da pequena área e esta não pode ser tocada por outro jogador em campo antes de sair da grande área.

**Desvio:** um toque hábil aplicado a um passe ou cruzamento (normalmente, mas não exclusivamente, associado a cabeceamentos) para manobrar a bola com subtilidade e precisão.

**Diferença de golos:** uma forma comum de desempatar as classificações da liga segundo a qual os golos sofridos são subtraídos aos golos marcados.

**Grupo (fase de grupos):** algumas competições de taças por eliminatórias incluem uma fase de grupos, na qual as equipas são separadas em grupos pequenos e jogam entre elas num formato eliminatório. As restantes equipas avançam para uma fase de eliminatórias puras.

**Intervalo:** o fim da primeira parte.

**Pontapé de ressaltos:** o ato de rematar a bola logo após ter saído do chão. Consulta também pontapé de primeira.

**Hat-trick:** o termo coloquial que celebra a proeza de um jogador marcar três golos num só jogo.

**Frente a frente:** um termo que descreve um confronto entre dois jogadores ou duas equipas. Pode refletir uma ocasião única ou uma série de confrontos.

**Cabeceamento:** usar a cabeça para rematar em vez de usar o pé ou qualquer outra parte do corpo.

**Formado no país (FP):** os detalhes desta regra variam entre competições, mas, em geral, a regra de formação no país pretende garantir que os clubes incluam no seu plantel principal um dado número de jogadores que tenham sido formados no seu país.

**Tempo extra:** o tempo adicionado aos noventa minutos programados para compensar pelas lesões e outras paragens do jogo, comumente exibido com o formato "+<número>" no marcador e nas referências ao tempo do jogo. Também conhecido como tempo de compensação ou descontos.

**Liga:** uma competição na qual as equipas são classificadas através da acumulação de pontos obtidos em partidas que jogam entre elas ao longo de uma época.

**Empréstimo:** uma transferência temporária de um jogador entre clubes, na qual este regressa ao clube a que pertence no final do contrato. O clube que pede o empréstimo pode, e muitas vezes acontece, pagar pelos serviços do jogador através de comissões de empréstimo e percentagens do salário e pode negociar a opção de comprar o jogador como parte do contrato.

**Balão:** um passe ou remate, semelhante ao chapéu, com uma trajetória alta sobre um adversário, mas executado de forma mais hábil e normalmente com a bola a saltar.

**Treinador:** a pessoa responsável pela gestão diária dos jogadores de uma equipa. O treinador-adjunto é o seu braço direito a quem pode ser delegado um certo número de tarefas para facilitar o trabalho do treinador.

**Marcação:** um defesa presta atenção a um adversário, "marcando-o" para tentar impedir que marque. A marcação homem a homem consiste em designar cada defesa a um adversário específico sobre o qual é responsável. A marcação à zona consiste em designar zonas do campo aos defesas sobre as quais são responsáveis, quer os adversários entrem nessas zonas, quer não.

**Primeiro poste (também segundo poste):** um conceito de posição em referência aos postes da baliza. Dos acontecimentos que ocorrem junto ao poste mais perto da ação, pode dizer-se que acontecem no primeiro poste. Por outro lado, dos acontecimentos que ocorrem no lado contrário ao da jogada (por exemplo, um jogador vai ao encontro de uma bola cruzada do lado oposto do campo), diz-se que acontecem no segundo poste.

**Fora de jogo:** um jogador está fora de jogo se houver apenas um adversário (incluindo o guarda-redes) entre ele e a baliza adversária quando é realizado um passe na sua direção. Um jogador não pode estar fora de jogo se estiver no seu meio-campo ou se estiver atrás da bola quando o passe é realizado. Pode, no entanto, ser considerado fora de jogo se interferir com um adversário mesmo não tendo a bola.

**Defesa em linha:** uma tática segundo a qual a equipa defensora joga de forma a tentar colocar os adversários atacantes fora de jogo, muitas vezes avançando a linha defensiva no campo na altura certa.

**Tabela:** um passe entre dois jogadores no qual o primeiro jogador passa e recebe imediatamente a bola de um colega de equipa.

**Sobreposição:** quando um jogador vindo de trás ultrapassa pelas laterais um colega de equipa numa posição atacante para procurar uma vantagem. Consulta também sobreposição interior.

**Autogolo (A.G.):** quando um jogador marca acidentalmente um golo na própria baliza.

**Tempo parcial:** consultar semiprofissional.

**Grande área:** a área retangular marcada em frente a cada baliza. Só é permitido aos guarda-redes tocar a bola com as mãos dentro desta área. Qualquer falta cometida pela equipa defensora nesta zona resulta num penálti.

**Penálti:** um penálti é um remate livre à baliza, feito a uma distância de onze metros e com apenas o guarda-redes pela frente, concedido quando uma falta punível com pontapé livre ocorre dentro da grande área.

**Grandes penalidades:** se um jogo de uma taça ou de uma competição por eliminatórias, num cenário de eliminação, está empatado após o tempo de jogo atribuído (que pode incluir ou não um prolongamento), o confronto é decidido pela marcação de grandes penalidades. As equipas nomeiam um mínimo de cinco jogadores para marcar penáltis alternadamente até uma equipa falhar os remates necessários para não conseguir marcar mais do que o adversário. Se cinco rondas de penáltis não forem suficientes para decidir um vencedor, os jogadores continuam a marcar em regime de morte súbita até que uma equipa falhe e a outra marque.

**Fisioterapeuta (terapeuta):** um membro da equipa médica com a tarefa de oferecer tratamento físico a um jogador, tanto imediatamente como a longo prazo.

**Construtor de jogo:** um indivíduo que é o centro da maioria das jogadas ofensivas duma equipa. É responsável por liderar a posse de bola, criar oportunidades para os colegas de equipa e tentar influenciar o jogo no maior número de formas possível.

**Playoff:** tipicamente, uma fase adicional de uma liga em que um certo número de equipas que terminaram em posições específicas joga uma série de partidas para determinar um resultado, por exemplo, um título de uma liga ou uma promoção.

**Pontos (Pts):** tipicamente, são atribuídos três pontos por vitória, um por empate e zero por derrota. Algumas ligas funcionam de forma diferente. Consulta o ecrã de Regras no jogo para obter uma explicação completa de cada competição.

**Profissional:** um jogador com contrato com um clube, do qual recebe um salário. Consulta também semiprofissional.

**Promoção:** quando uma equipa passa de um grupo ou liga para outro(a) de posição hierárquica mais elevada devido aos resultados dos jogos.

**Cartão vermelho:** é mostrado um cartão vermelho a um jogador e este é expulso do campo por ter desrespeitado as leis de jogo de forma grave ou persistente. Diz-se do jogador que recebeu um cartão vermelho que foi expulso e normalmente irá encerrar uma suspensão.

**Árbitro:** um juiz independente designado para fazer cumprir as leis do jogo. Os árbitros assistentes estão presentes nas linhas laterais. Conhecidos anteriormente como fiscais de linha, os seus deveres consistem em avaliar foras de jogo, se a bola ultrapassa as linhas do campo e aconselhar o árbitro quanto a incidentes que não tenha estado em posição para ver.

**Dispensado (contratos):** um jogador é dispensado quando o clube decide que já não necessita dos seus serviços e torna-se um jogador livre.

**Despromoção:** quando uma equipa passa de um grupo ou liga para outro(a) de posição hierárquica inferior devido aos resultados dos jogos.

**Reservas:** plantel secundário de uma equipa. É usado de várias formas. Algumas equipas usam um plantel de reservas para colocar os jogadores que não são usados no plantel principal, enquanto outras utilizam-na como uma ponte entre a equipa de juniores e a equipa principal para promover os jogadores mais jovens.

**Bater direto:** a arte de avançar a bola para as zonas defensivas do adversário da forma mais rápida e eficiente possível; passes longos e altos de trás para a frente.

**Despedimento (despedido):** refere-se à cessação do contrato de um indivíduo (normalmente, um treinador, mas pode ocorrer a qualquer um), com efeito imediato.

**Olheiro:** este membro da equipa técnica é responsável por observar jogadores de outras equipas e redigir relatórios sobre eles, quer seja para analisar os próximos adversários, ou potenciais alvos de transferências. Uma mais-valia para qualquer clube.

**Época:** o período de tempo ao longo do qual a liga decorre.

**Semiprofissional:** um jogador em contrato com um clube, do qual recebe um salário, mas apenas em regime de tempo parcial. Tipicamente, estes jogadores possuem outra carreira fora do futebol e, por isso, têm menos tempo para dedicar ao treino e à sua carreira futebolística em geral.

**Bolas paradas:** qualquer situação na qual o jogo recomeça com a bola parada (o contrário de uma jogada com a bola em movimento). A natureza de uma bola parada permite às equipas pôr em prática rotinas específicas para tirar partido da situação.

**Troféu:** refere-se aos troféus recebidos pelo sucesso.

**Substituição:** um jogador que entra em campo para substituir outro.

**Táticas:** a forma como a equipa se dispõe para jogar uma partida. A formação é a base de uma tática, sobre a qual as instruções à equipa e aos jogadores ajudam a obter as melhores hipóteses de vencer.

**Palestra:** uma conversa breve que o treinador tem com os jogadores antes e depois de cada jogo, e também durante o intervalo. Esta consiste tipicamente em encorajar e dar instruções táticas à equipa.

**Terraço:** uma zona do estádio onde não há lugares sentados, apenas lugares em pé para os adeptos.

**Homenagem:** um jogo amigável em honra a um jogador notável ou que serviu o clube durante muito tempo. Inclui muitas vezes ex-colegas de equipa e um adversário adequado. Originalmente, existiam para ajudar as finanças dos jogadores homenageados, mas atualmente são organizados sobretudo para fins de caridade.

**Passé em profundidade:** um tipo de passe usado pela equipa atacante para passar a bola através da defesa adversária para um colega de equipa nas suas costas. Algumas equipas usam a defesa em linha para tentar colocar o adversário em fora de jogo.

**Lançamento lateral:** um método comum de reiniciar o jogo. Quando a bola sai pela linha lateral, volta ao campo através de um lançamento da bola com as duas mãos sobre a cabeça.

**Transferência:** a mudança permanente do registo de um jogador de um clube para outro. Os jogadores são muitas vezes transferidos em troca de dinheiro (valor da transferência) e as negociações incluem cláusulas, bónus e pagamentos por tranches.

**Linha lateral:** as linhas que definem os limites laterais do campo.

**Sobreposição interior:** quando um jogador vindo de trás ultrapassa pela zona interior um colega de equipa numa posição atacante para procurar uma vantagem. Também consultar sobreposição.

**VAR (Vídeo-árbitro):** a utilização de tecnologia para adjudicar lances polémicos durante as partidas. O vídeo-árbitro pode analisar quatro tipos de lances através da repetição em vídeo: os golos e se ocorreu alguma falta antes dos mesmos, os penáltis (atribuídos e omitidos), os cartões vermelhos diretos e os cartões atribuídos ao jogador errado. As decisões apenas poderão ser anuladas em caso de erro óbvio e claro.

**Pontapé de primeira:** o ato de rematar a bola antes de tocar no chão.

**Barreira:** um obstáculo formado por jogadores da equipa defensora para tornar mais difícil a marcação de um pontapé livre.

**Cruzamento/remate tenso:** um cruzamento ou um remate rápido e em arco.

**Ala (ou extremo):** um jogador que tem como função jogar nas zonas laterais do campo, as alas ou flancos, ou a partir das mesmas.

**Ferros:** uma expressão coloquial que descreve os postes e a barra da baliza.

**Licença de trabalho:** algumas competições requerem que sejam feitas verificações adicionais antes de permitir que jogadores originários de certos locais sejam contratados pelas equipas. A mais comum é a licença de trabalho, que alguns jogadores estrangeiros precisam de obter para poder trabalhar num novo país e entrar numa nova equipa.

**Cartão amarelo:** é mostrado um cartão amarelo (também referido como advertência ou admoestação) a um jogador por quebrar uma das leis do jogo. Se forem mostrados dois cartões amarelos a um jogador num mesmo jogo, é-lhe mostrado um cartão vermelho. Os jogadores que recebem vários cartões amarelos na mesma época são suspensos ao alcançar certos marcos, como, por exemplo, 5, 10 ou 15 cartões.

**Equipa de juniores:** o grupo etário mais novo no Football Manager™, a equipa de juniores é constituída por adolescentes que sonham com uma carreira no futebol. A equipa de juniores tem, tipicamente, um limite de idade a partir do qual se espera que os jogadores passem ao próximo patamar lógico do seu desenvolvimento.

## ASSISTÊNCIA AO CLIENTE

### Serviço de apoio ao consumidor

Informações de Jogos, Truques e Dicas, ligue:

**227 637 663** (Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)  
**apoioaoconsumidor@4play.pt**

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 8:30 às 17:30 - Todos os dias úteis

### Serviço de assistência técnica

Ligue: **707 236 200** (Número único Nacional. 0,11€ por minuto)

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14H00 às 17H30 - Todos os dias úteis

## GARANTIA

### CONTRATO DE LICENÇA ECOPLAY

Esté é um contrato entre Você – o utilizador final – e a ECOPLAY S.A. – adiante designada ECOPLAY.

**Outorgamento de Licença:** Este contrato de licença ECOPLAY – Licença – permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOPLAY adquirido com esta Licença – Software – em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.

O Software encontra-se “em utilização” num computador, quando tiver sido carregado na memória temporária – isto é, RAM – ou instalado na memória permanente – ex. disco duro, CD-ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento – do computador.

O Produto é Vendido “Tal e Qual”; o Software, a documentação e outros objectos são vendidos “Tal e qual”. Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

**Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos:** Em nenhum caso a ECOPLAY ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos – incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias – que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOPLAY, incluindo no pressuposto de que a ECOPLAY tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOPLAY em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

### CONTRATO DE LICENÇA ECOPLAY

A presente garantia estende-se por um período de 1 mês, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos.

Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol, e riscos. A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

- 1º Tiver expirado o seu prazo de validade;
- 2º Se não vier acompanhada da respectiva prova de compra.

Indemnização ao Utilizador é da responsabilidade total da ECOPLAY, e a sua única indemnização consistirá por deliberação da ECOPLAY:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOPLAY e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada. Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias. Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOPLAY, utilize o endereço anexado a este produto

## INFORMAÇÃO JURÍDICA

© Sports Interactive Limited 2019. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All club names, logos and designs, all player names and images as well as all Bundesliga and Bundesliga 2 names, logos, designs and trophies are the property, trademarks and/or copyright of the respective clubs/players/organisation and are used with the kind permission of the respective owners. Manufactured under license from the DFL Deutsche Fußball Liga e.V. in sole responsibility of SEGA. © 2019, DFB. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured under license from the Deutscher Fußball-Bund in sole responsibility of SEGA. © 2019 Ligue de Football Professionnel TM. © Football Federation Australia Limited 2019. Hyundai A-League trademarks, name and logo appear under license from Football Federation Australia Limited. All rights reserved. The use of real names of professional football players is authorised by FIFPro Commercial Enterprises BV. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

Contains material that is the copyright, database right and/or trademark of The Football League Limited (operating under its brand name of the EFL) & others. All rights reserved. These materials cannot be reproduced in any material form (including storing it in any medium by electronic means) without the written permission of the original right owner(s). However, no rights are claimed in the EU or EEA in respect of any fixture information. The EFL logo is the registered trade mark of The Football League Limited in the United Kingdom.

Scottish Professional Football League trademarks, logo, player names and likenesses appear under license from Scottish Professional Football League. These materials may not be reproduced in whole or in part, stored or transmitted in any form without prior permission of the rights holder.

© 2019 Ekstraklasa S.A. Product under Official License from Ekstraklasa S.A. The use of real names of professional football players and football clubs is authorized by Ekstraklasa S.A. Ekstraklasa and the PKO Bank Polski Ekstraklasa logo are trademarks and/or registered trademarks of Ekstraklasa S.A. in European Union and/or other countries

Team Holland trademarks, name, logo and player names appear under license from Team Holland

© 2019 K LEAGUE. K LEAGUE property used under license from the K LEAGUE

© Eredivisie trademarks, name, logos and player names appear under license of the Eredivisie CV and Stichting CAO voor Contractspelers.

Official Product of A.C. Milan and licensed to Sega

Keuken Kampioen Divisie word and logo are registered trademarks by De Mandemakers Groep

Official licensed product of FC Inter Merchandising

Official Product of S.S. Lazio S.p.A.

AS Roma Official Product, manufactured and distributed on behalf of SEGA Publishing Europe Limited under the licence granted by Soccer s.a.s di Brand Management S.r.l.

Official Product of Atalanta B.C., licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of A.C. Chievo Verona, licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of Cagliari Calcio, licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of Empoli F.C., licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of Genoa Cfc, licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of Hellas Verona F.C., licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of U.C. Sampdoria, licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of Udinese Calcio, licensed by Infront Italy S.p.A.

Official Product of SPAL srl

The use of real names of professional football players is authorised by FIFPro Commercial Enterprises BV.

# You Play So That Every Child Can



10p from every packaged game of  
Football Manager sold goes to War Child.

Registered charity 1071659