



REGULAMENTO GERAL
ASSOCIAÇÃO PROVINCIAL DE PADEL DE LUANDA
(APPL)

Luanda, 20.Setembro.2025

Em Vigor a partir de 1 de Outubro de 2025

ÍNDICE

1. GERAL	6
1.1. Objectivos e Aplicabilidade	6
1.2. Competências	6
1.3. Funções da APPL	6
1.4. Responsabilidade	7
2. Licença Oficial APPL	7
2.1. Âmbito	7
2.2. Tipos de Licença	7
2.2.1. Praticante Jogador	7
2.2.2. Árbitro	7
2.2.3. Treinador	7
2.2.4. Director de Prova	8
2.2.5. Empresas	8
2.2.6. Clubes	8
2.3. Exame Médico Desportivo	8
2.4. Seguro Desportivo	8
2.5. Pagamento	8
2.6. Renovações	8
2.7. Validade	9
3. VINCULO A CLUBES	9
3.1. Praticantes Jogadores	9
3.2. Treinadores	9
4. PROVAS	9
4.1. Definição	9
4.2. Escalões Etários	10
4.3. Categoria de Provas	11
4.3.1. Provas Masculinas	11
4.3.2. Provas Femininas	11
4.4. Tipo de Provas	11
4.4.1. Provas Oficiais	11
4.4.1.1. Campeonatos	11
4.4.1.2. Open	12

4.4.1.3.	Masters	12
4.4.1.4.	Liga de Clubes	12
4.4.2.	Provas Sociais	12
4.4.2.1.	Torneios Sociais e de Clubes	12
4.5.	Classes de Prova	13
4.5.1.	CLASSE 2.000	13
4.5.2.	CLASSE 5.000	13
4.5.3.	CLASSE 10.000.....	13
4.6.	Homologação de Provas APPL.....	14
4.7.	Organização de Provas Oficiais	14
4.8.	Regulamento	15
4.9.	Cartaz Oficial	15
4.10.	Página da Prova	16
5.	PRATICANTES JOGADORES	16
6.	DIRECTOR DE PROVA	17
7.	EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	17
7.1.	Juiz Árbitro	18
8.	DELEGADO DA APPL.....	19
9.	DISPOSIÇÕES TÉCNICAS	20
9.1.	Normais Técnicas Gerais	20
9.2.	Requisitos de Participação em Provas	20
9.3.	Inscrição nas Provas	20
9.4.	Entrada nas Provas.....	21
9.5.	Sistema Competitivo	22
9.6.	Sistema de Jogo.....	23
9.7.	Modalidades de Jogo	23
9.8.	Quadros e Sorteios das Provas.....	23
9.9.	Quadro B	25
9.10.	Critério de Desempate em Grupos	25
9.11.	Wild Card	26
9.12.	Cabeças de Série.....	26
9.13.	Lucky Losers.....	27
9.14.	Isentos ("BYE").....	27
9.15.	Desistência.....	27
9.16.	Falta de Comparência	28
9.17.	Assistência Médica	29
9.17.1.	Paragem.....	29

9.17.2.	Tratamento Médico	30
9.17.3.	Penalização	30
9.17.4.	Sangramento	30
9.17.5.	Vómitos	30
9.17.6.	Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento	30
9.18.	Número Máximo de Encontros	31
9.19.	Períodos de Descanso	31
9.20.	Ordem de Jogos	31
9.21.	Interrupção de uma Prova	32
9.22.	Relatório de Prova	32
9.23.	Provas de Categoria Mista	32
9.24.	Resultados Oficiais	33
10.	RANKING OFICIAL APPL	33
10.1.	Princípios Gerais	33
10.2.	Sistema de Pontuação e Prize Money	34
11.	CALENDÁRIO OFICIAL	34
11.1.	Calendário Temporário	34
11.2.	Provas	34
11.3.	Alterações	35
12.	SELECÇÃO NACIONAL (TEAM APPL)	36
12.1.	Atletas	36
12.2.	Seleccionador Nacional/Treinador Nacional	36
13.	FORMAÇÃO	36
13.1.	Cursos de Árbitros	36
13.2.	Cursos de Treinadores	37
14.	PATROCÍNIOS	37
14.1.	Objectivo	37
15.	COMUNICAÇÃO APPL	38
16.	PAGAMENTOS	38
16.1.	Geral	38
16.2.	Jogadores, Treinadores, Árbitros e Director de Provas	38
17.	DIRECÇÃO	38
17.1.	Responsabilidade	38
17.2.	Membros	39
17.3.	Pelouros	39
17.4.	Director Financeiro	39
17.5.	Director Relações com Clubes e Associações	39

17.6.	Director de Comunicação, imagem e marketing	39
18.	REGULAMENTO DISCIPLINAR	40
19.	TRATAMENTO DE IMAGEM	40
20.	DISPOSIÇÃO ADICIONAL	40
21.	DISPOSIÇÃO FINAL	40

1. GERAL

1.1. Objectivos e Aplicabilidade

Este regulamento e seus anexos visam regular a actividade e procedimentos da Associação Provincial de Padel de Luanda, bem como a organização e realização de todas as provas e eventos oficiais de Padel que se realizem na Província de Luanda.

Em todos os casos e conflitos cuja resolução não esteja abrangida pelo presente regulamento, ou em qualquer lacuna que possa ter o presente regulamento, são aplicáveis, como legislação subsidiária, as circulares emitidas para o efeito pela Associação Provincial de Padel de Luanda.

Todos os filiados são abrangidos pelo presente regulamento e anexos, estando sujeitos aos mesmos a partir do momento da sua primeira filiação na APPL.

Todas as provas realizadas na província de Luanda, incluídas no Calendário Oficial da APPL, são regidos pelo presente regulamento e seus anexos.

1.2. Competências

A oficialidade de todas as actividades e provas, da legislação que as rege e dos seus organismos, é conferida pela Associação Provincial de Padel de Luanda.

1.3. Funções da APPL

A APPL é responsável pelo controlo geral de todas as actividades e provas organizadas ou homologadas pela mesma, nomeadamente:

- Seleccionar as provas e actividades (Campeonatos, Opens, Estágios, Encontros, Cursos) que, a pedido dos clubes ou promotores desportivos, serão incluídos no Calendário Oficial da APPL.
- Confirmar ou designar as datas de provas e/ou actividades.
- Registar e resolver todos os conflitos que possam surgir durante as actividades ou provas por si reguladas.
- Registar e validar as inscrições em actividades e provas.
- Garantir que a organização de todas as provas e actividades sejam realizadas em conformidade com o presente regulamento.
- Manter o registo de atletas jogadores associados, promovendo a organização da modalidade
- Elaborar, actualizar e implementar o Ranking Provincial de Luanda
- Fomentar e Desenvolver o Padel Jovem, o Padel Escolar e o Padel Social.
- Organizar e homolgar cursos de formação de Treinadores e Árbitros. Garantir a qualificação de quadros nacionais que permitam o desenvolvimento da modalidade.
- Promover e estabelecer as relações institucionais nacionais e internacionais, em conjunto com as outras Associações Provinciais e até à constituição da Federação Angolana de Padel.
- Organizar eventos de promoção e divulgação da modalidade, nacionais e internacionais.

- Fomentar as relações com os clubes, promotores desportivos e outras entidades relacionadas à modalidade, promover formas de desenvolver o desporto nas diferentes regiões nacionais.
- Impor advertências e sanções, através da Comissão de Disciplina da APPL.

1.4. Responsabilidade

Será responsabilidade da APPL verificar se clubes, entidades promotoras desportivas, praticantes, jogadores, Árbitros, Treinadores e demais agentes desportivos, reúnem as condições exigidas para intervirem e participarem nas provas e/ou actividades oficiais.

2. Licença Oficial APPL

2.1. Âmbito

A licença oficial da APPL é o título que confere a todos os intervenientes na modalidade a possibilidade de participarem nas actividades e provas da APPL, exercerem cargos nas estruturas organizativas da modalidade e usufruírem das demais vantagens que possam estar a elas associadas (uso das funcionalidades particulares do site, descontos em parceiros, etc.).

2.2. Tipos de Licença

Existem diferentes tipos de Licenças oficiais consoante o cargo que desempenhe o seu titular:

2.2.1. Praticante Jogador

Destinada a todos os atletas que queiram praticar a modalidade de forma competitiva.

Esta licença anual é obrigatória para participar em todas as provas oficiais integrantes do calendário APPL.

2.2.2. Árbitro

Destinada a todos os árbitros que queiram actuar em provas oficiais integrantes do calendário APPL. Esta licença é obrigatória para exercer as funções acima descritas.

2.2.3. Treinador

Atribuição das células profissionais associadas à modalidade:

- a) Cédula de Treinador: Emitida pela APPL, permite dar aulas/treinos na província de Luanda.
- b) Licença de Treinador: Licença que permite dar aulas na província de Luanda ou ministrar actividades em eventos regulados pela APPL.
- c) Licença de Treinador-Coach: Licença que permite executar as funções da licença de treinador e dar coaching em qualquer prova oficial do calendário da APPL.

As cédulas serão emitidas mediante frequência e aproveitamento em cursos ministrados pela APPL ou certificados por esta como oficiais, e a licença atribuída por reconhecimento de formação efectuada.

2.2.4. Director de Prova

Destinada a todos os Directores de Provas de clubes ou de entidades organizadoras de provas de Padel. Esta licença é obrigatória para organização de provas bem como para exercer funções de Director de Prova.

As cédulas serão emitidas mediante frequência e aproveitamento em cursos ministrados pela APPL ou certificados por esta como oficiais, e a licença atribuída por reconhecimento de formação efectuada.

2.2.5. Empresas

Destinada às empresas que queiram desenvolver actividades na área do Padel, com participação de atletas filiados e homologadas pela APPL, bem como provas oficiais da APPL.

Esta licença é obrigatória para organizar as actividades e provas acima referidas.

As cédulas serão emitidas mediante frequência e aproveitamento em cursos ministrados pela APPL ou certificados por esta como oficiais, e a licença atribuída por reconhecimento de formação efectuada.

2.2.6. Clubes

Destinada a todos os clubes ou entidades desportivas que queiram organizar qualquer actividade de Padel com participação de atletas filiados e homologadas pela APPL, bem como provas oficiais da APPL.

Esta licença é obrigatória para organizar as actividades e provas acima referidas.

2.3. Exame Médico Desportivo

Todos os praticantes jogadores e árbitros são obrigados a ter feito o exame médico desportivo e a submeter à APPL atestado médico que comprove aptidão física para a prática da modalidade a nível federado.

2.4. Seguro Desportivo

Todos os filiados com a licença APPL válida estão abrangidos por seguro desportivo.

2.5. Pagamento

A obtenção de licença APPL é feita mediante apresentação da documentação requerida e pagamento da anuidade.

A licença APPL só é válida depois de efectuado o pagamento correspondente ao ano em vigor.

2.6. Renovações

Todas as licenças APPL podem ser renovadas anualmente sempre que no ano anterior tenham sido validadas.

Uma licença que não tenha sido paga no ano anterior não poderá ser considerada uma renovação, mas sim uma nova filiação para efeitos do valor a pagar constante na tabela de taxas.

2.7. Validade

A licença APPL de Jogador e de Árbitro só é válida depois da apresentação do comprovativo da realização do Exame Médico Desportivo. A licença APPL é anual com validade de 1 de Janeiro a 31 de Dezembro de cada ano.

3. VINCULO A CLUBES

3.1. Praticantes Jogadores

Os praticantes jogadores poderão filiar-se como independentes ou vinculados a um clube. Se pretenderem participar em provas de clubes terão sempre de se associar a um clube para poderem participar.

Quando o praticante jogador associa um clube à sua licença fica ligado ao mesmo durante todo o ano e não poderá representar nenhum outro clube durante a temporada.

A duração deste vínculo termina no fim da temporada e não poderá ser alterada, depois de Domingo da primeira semana completa de Fevereiro, excepto nas seguintes condições cumulativamente:

- a) Não tenha estado inscrito em nenhuma prova de equipas representando outro clube (em qualquer função), no mesmo ano
- b) A desvinculação só poderá ser efectuada com a autorização por escrito do clube onde estava originalmente filiado, a aceitar a desvinculação.

Qualquer situação que não cumpra o ponto anterior e que exija uma mudança de clube, deverá ser analisada excepcionalmente pela Direcção da APPL, na reunião que se realizar após o pedido excepcional, mas não será responsabilizada a APPL pela não mudança durante o período até à realização da mencionada reunião.

3.2. Treinadores

Poderão filiar-se como independentes ou vinculados a um clube.

O treinador ou treinador-coach podem jogar provas do calendário da APPL desde que tenham a licença de praticante jogador em dia.

Não existe nenhuma incompatibilidade entre ser treinador que trabalha num clube e jogar provas de pares ou equipas em representação de outro clube.

4. PROVAS

4.1. Definição

São todas as provas desportivas disputadas na província de Luanda, sob a tutela da APPL.

4.2. Escalões Etários

As provas serão divididas por grupos de escalões etários. Cada grupo etário terá um circuito e uma classificação própria. Na divulgação das provas, é proibida qualquer outra designação aos escalões etários que não “Absoluto”, “Jovem” e “Veterano”.

Os grupos de escalões etários dividem-se, conforme a idade que os atletas completem até 31 de Dezembro do ano em questão, da seguinte forma:

a) GRUPO JOVEM

- SUB12: idade igual ou inferior a 12 anos – 12M ou 12F
- SUB14: idade igual ou inferior a 14 anos – 14M ou 14F
- SUB16: idade igual ou inferior a 16 anos – 16M ou 16F
- SUB18: idade igual ou inferior a 18 anos – 18M ou 18F

b) GRUPO ABSOLUTO

- Idade igual ou superior a 19 anos – M ou F

c) GRUPO VETERANO

- +35: Idade igual ou superior a 35 anos – 35M ou 35F
- +45: Idade igual ou superior a 45 anos – 45M ou 45F
- +55: Idade igual ou superior a 55 anos – 55M ou 55F

As regras para a participação de jogadores num escalão ou categoria diferente da sua são as seguintes:

GRUPO JOVEM

Os jogadores só podem participar em provas do seu escalão ou até dois escalões superiores ao seu (em idade). Ex: um jogador Sub16 pode participar nas provas de absolutos, enquanto um jogador sub14 ou mais jovem, não pode.

- No caso do escalão de sub16, só podem participar em provas do escalão absolutos os jogadores classificados no top16 de Sub16, bem como os que sejam nível 2 ou melhor no ranking de absolutos. Os Sub16 terão de ter entregado o exame médico de Sobre Classificação até ao encerramento das inscrições da prova em que pretendem inscrever-se.

GRUPO ABSOLUTO

Os jogadores só podem participar em provas do Grupo Absoluto.

- Apenas podem participar em provas do seu nível ou em nível qualitativo superior. Ex. Jogador M3 pode jogar em M2, não sendo possível o contrário.
- Os jogadores não podem participar em diferentes categorias simultaneamente.

GRUPO VETERANO

- Os jogadores podem participar em provas do Grupo Absoluto e Veterano
- Os jogadores só podem participar em provas de escalão igual ou inferior ao seu (em idade)
- Os jogadores não podem participar em diferentes escalões de veteranos simultaneamente.

4.3. Categoria de Provas

As provas oficiais do circuito absoluto da APPL serão divididas por Níveis, de acordo com os seguintes critérios de ranking:

4.3.1. Provas Masculinas

- Nível 1 (M1) – 24 primeiros do ranking- Apenas poderão jogar esta categoria.
- Nível 2 (M2) – 25 até 89 primeiros do ranking – Poderão jogar neste nível ou superior (1).
- Nível 3 (M3) – 90 até 154 primeiros do ranking - Poderão jogar neste nível ou superiores (2 ou 1).
- Nível 4 (M4) – 155 até ao último do ranking - Poderão jogar neste nível ou superiores (3, 2 ou 1).

4.3.2. Provas Femininas

- Nível 1 (F1) – 24 primeiros do ranking- Apenas poderão jogar esta categoria.
- Nível 2 (F2) – 25 até 61 primeiros do ranking – Poderão jogar neste nível ou superior (1).
- Nível 3 (F3) – 62 até 94 primeiros do ranking - Poderão jogar neste nível ou superiores (2 ou 1).
- Nível 4 (F4) – 95 até ao último do ranking - Poderão jogar neste nível ou superiores (3, 2 ou 1).

4.4. Tipo de Provas

As provas dividem-se em:

4.4.1. Provas Oficiais

4.4.1.1. Campeonatos

São as provas onde se disputa o título de Campeão e que podem ser realizados a nível Nacional.

- São de classe 10.000
- Pontuam para a classificação nacional
- Serão disputados nos géneros: Masculino e Feminino
- Os campeonatos a realizar são os seguintes:
 - Campeonato Nacional de Padel Absolutos
 - Campeonato Nacional de Padel Nível 2.
 - Campeonato Nacional de Padel Nível 3.
 - Campeonato Nacional de Clubes Nível 1
 - Campeonato Nacional de Clubes Nível 2
 - Campeonato Nacional de Clubes Nível 3
 - Campeonato Nacional de Veteranos, em todos os seus escalões

São realizados uma vez por ano, sendo a designação dos locais e datas de realização da responsabilidade da APPL.

Campeonato de Empresas -A prova disputada a nível nacional entre equipas de empresas será considerada uma prova social e que não atribuirá pontos de ranking. A responsabilidade de organização

da mesma será de uma entidade externa que deverá solicitar à APPL o seu parecer positivo e que esta poderá atribuir os direitos de utilizar a referência à mesma como Campeonato Nacional de Empresas.

4.4.1.2. Open

São todas as outras provas incluídas no Calendário Oficial da APPL.

- Terão diferentes classes consoante a prova: 2.000, 5.000 e 10.000
- Pontuam para a classificação nacional.
- Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3 e 4.
- Poderão ser disputados em: Masculinos, Femininos, Mistos, Jovens e Veteranos.

4.4.1.3. Masters

São as provas finais dos diferentes circuitos disputados durante o ano.

- Serão disputados pelos 16 melhores classificados do ranking nacional nos níveis 1 e 2 no escalão de Absolutos.
- Serão disputadas por ranking dos oito melhores pares inscritos de cada um dos circuitos nos restantes níveis e escalões
- Pontuam para a classificação nacional.
- Serão disputados em Masculinos, Femininos.

4.4.1.4. Liga de Clubes

Prova de clubes de âmbito nacional.

- Disputada inicialmente em fase Regional nas diferentes regiões do país com apuramento para a Fase Final Regional e posteriormente para Finalíssima Nacional.
- Pontua para a classificação nacional.
- Será disputada em diferentes níveis e escalões.
- Será disputada em Masculinos e Femininos.

4.4.2. Provas Sociais

4.4.2.1. Torneios Sociais e de Clubes

Provas organizadas por clubes ou entidades, oficialmente reconhecidas, cujo objectivo se destina à prática social da modalidade.

A APPL pode apoiar estes eventos embora os mesmos não sejam considerados provas organizadas ou homologadas pela APPL e esta não seja responsável por qualquer dano material ou lesão de qualquer dos participantes.

4.5. Classes de Prova

4.5.1. CLASSE 2.000

- Fazem parte do calendário oficial da APPL.
- São totalmente organizados pelos clubes.
- Só podem ser jogadas por filiados Praticantes Jogadores.
- Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida APPL
- Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida APPL
- Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3 e 4.
- Mínimo de 12 duplas por categoria
- Serão disputados em Masculinos e Femininos. Podem ser disputados em mistos
- Obrigatória a atribuição de prémios não pecuniários aos vencedores e finalistas, no valor mínimo total de 2.000.000 Kz. Cabe à organização do torneio a divisão do valor pelos vencedores como considerar mais adequado
- A gestão da prova, incluindo inscrições são feitas pelo sistema online da APPL

4.5.2. CLASSE 5.000

- Fazem parte do calendário oficial da APPL.
- São totalmente organizados pelos clubes.
- Só podem ser jogadas por filiados Praticantes Jogadores.
- Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida APPL
- Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida APPL
- Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3 e 4.
- Mínimo de 16 duplas por categoria
- Serão disputados em Masculinos e Femininos. Podem ser disputados em mistos
- Obrigatória a atribuição de prémios não pecuniários aos vencedores e finalistas, no valor mínimo total de 5.000.000 Kz. Cabe à organização do torneio a divisão do valor pelos vencedores como considerar mais adequado
- A gestão da prova, incluindo inscrições são feitas pelo sistema online da APPL

4.5.3. CLASSE 10.000

- Fazem parte do calendário oficial da APPL.
- São totalmente organizados pelos clubes.
- Só podem ser jogadas por filiados Praticantes Jogadores.
- Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida APPL
- Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida APPL
- Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3 e 4.
- Mínimo de 16 duplas por categoria
- Serão disputados em Masculinos e Femininos. Podem ser disputados em mistos

- Obrigatória a atribuição de prémios não pecuniários aos vencedores e finalistas, no valor mínimo total de 10.000.000 Kz. Cabe à organização do torneio a divisão do valor pelos vencedores como considerar mais adequado
- A gestão da prova, incluindo inscrições são feitas pelo sistema online da APPL

4.6. Homologação de Provas APPL

As organizações de provas de âmbito social ou competitivo que pretendam que as mesmas contem para o ranking APPL têm de solicitar a homologação da prova.

Para solicitar a homologação deverão enviar um pedido à APPL, através do preenchimento do referido formulário.

Só podem participar nestas provas filiados praticantes jogadores com licença válida, no caso de participação de algum jogador não filiado a prova será anulada, não contando os pontos para o Ranking.

Os clubes que permitam a organização de provas ou ligas (por parte de empresas filiadas ou não) que não tenham sido homologadas pela APPL, poderão ficar inibidos de organizar provas da APPL por um ano, bem como as suas equipas ficarem inibidas de participar em qualquer prova da APPL. Esta inibição será deliberada em reunião de Direcção depois de analisados os factos e ouvidas as partes. Para confirmar a homologação da prova, os clubes devem consultar a APPL previamente.

Todas as provas que sejam realizadas sem a devida homologação serão reportadas às autoridades competentes, cumprindo assim A APPL o seu dever perante a lei.

4.7. Organização de Provas Oficiais

Poderão organizar provas de padel:

- A Associação Provincial de Padel de Luanda
- As associações filiadas na APPL
- Os clubes filiados na APPL
- As entidades de organização de eventos desportivos (empresas) filiadas na APPL

A organização dos Campeonatos Nacionais e Regionais, do Masters e da Liga de Clubes é da responsabilidade da APPL.

Todos os clubes têm direito a organizar pelo menos uma prova que conste no Calendário Oficial da APPL.

Qualquer clube ou empresa filiada pode organizar uma prova desde que não tenha nenhuma dívida à APPL.

A organização das provas será responsabilidade da entidade organizadora que solicita a sua inclusão no calendário da APPL, será ele o responsável da mesma perante a APPL e perante os jogadores, ficando encarregue de todos os aspectos relacionados com a prova (custos, publicidade, pessoal, Juiz Árbitro e elaboração dos quadros e ordem de jogos, envio da documentação à APPL, etc.).

Para obter credenciação na APPL para organização de provas as entidades necessitam:

- Experiência na organização de eventos desportivos, seja por anteriores organizações, ou por possuírem pessoal que tenha capacidade demonstrada para organização de ditos eventos.
- Pessoal qualificado e suficiente.

4.8. Regulamento

Cada prova deverá ter o seu Regulamento próprio, elaborado de acordo com o presente regulamento e demais regulamentações aplicáveis. Nele deverão constar obrigatoriamente as seguintes informações:

- Nome ou denominação da prova.
- Clube e Local da sua realização (com eventual indicação de morada).
- Entidade Organizadora da prova, com os respectivos contactos: pessoa de contacto, telefone e E-mail;
- Data em que se realizará a prova.
- Prazo de inscrição e de pagamento.
- Número máximo de inscrições aceites na prova.
- Número máximo de inscrições por categoria (devem totalizar o número máximo de inscrições aceites na prova).
- Categorias em que se abrem inscrições na prova.
- Nome do Juiz Árbitro e o seu telemóvel.
- Nome do Director do Prova e o seu telemóvel.
- Janela de horários programados dos jogos (início e fim).
- Nº de campos disponibilizados para os jogos.
- Data, hora e local do sorteio público dos quadros.
- Indicação dos prémios ou ofertas.

O regulamento deve sempre ter uma versão digital em formato válido pdf para poder ser enviado via e-mail e divulgado na página da prova na APPL.

O regulamento deve ser enviado à APPL, com a antecedência mínima de 5 dias antes do início da prova.

4.9. Cartaz Oficial

Cada prova deverá ter um cartaz oficial contendo a seguinte informação.

Corpo do cartaz:

- Nome ou denominação da Prova
- Clube onde se realiza a prova.
- Datas em que decorrerá a Prova.
- Classe da Prova.
- Obrigatoriedade de Licença APPL assinalada "OBRIGATÓRIA LICENÇA JOGADOR APPL".

Rodapé:

- Prova Homologada APPL.
- Patrocinadores Oficiais APPL.
- Patrocinadores do Clube (Opcional)

O cartaz oficial deve sempre ter uma versão digital num formato válido (jpg, pdf ou similar) para facilitar a comunicação da prova.

O cartaz deve ser enviado à APPL, finalizado, até 5 dias antes do início da prova.

A impressão ou publicação do cartaz da prova, em qualquer site, rede social, ou local onde possa ser visualizado, sem que estejam presentes os logos de patrocinador oficial da APPL, serão punidas com uma coima à entidade organizadora da prova de 500.000 Kz.

4.10. Página da Prova

Cabe à APPL publicar o cartaz da prova no seu website e páginas de redes sociais com link para as páginas de regulamento e inscrições. Caso a organização da prova o solicite poderá ser publicado o link para os grupos What's App

5. PRATICANTES JOGADORES

A licença de praticante jogador permite ser um reconhecimento de que o atleta tem condições físicas e contacto com a modalidade suficiente para poder participar em provas oficiais e ter classificação/ranking.

A licença de praticante jogador é obrigatória para participar em todos os Campeonatos e todas as provas oficiais de pares e de equipas oficiais da APPL.

Para obter a licença de praticante jogador, deve fazer-se prova de atestado médico, válida para a temporada em questão.

A licença de praticante jogador garante o seguro mínimo exigido por lei para que o atleta possa praticar a modalidade em qualquer campo de padel de qualquer clube de padel filiado na APPL

A licença é paga anualmente, com validade de Janeiro a Dezembro do ano corrente. A licença APPL é anual, valida de Janeiro a Dezembro, independentemente do mês em que a mesma é paga.

Nenhum praticante jogador pode participar, em simultâneo, em duas ou mais provas do mesmo Circuito (Categoria) e de outro escalão (Ex. Absolutos e Veteranos ou Absoluta e Jovens). Consideram-se provas em simultâneo aquelas cujas datas de realização dos quadros principais indicados no calendário oficial de provas se sobreponham, em mais de 1 dia. Não são consideradas para este efeito provas de equipas, e a categoria sub18 quando parte da mesma prova

Os praticantes jogadores que violarem esta regra serão penalizados da seguinte forma:

- Serão automaticamente eliminados nas provas em questão.
- Não receberão qualquer pontuação para a classificação nacional, em nenhuma das provas.

O praticante jogador sempre que participe em provas da APPL deve em todos os momentos, dentro e fora do campo, comportar-se com a correcção devida e educação inerente ao desporto, e estará sujeito ao Código de Conduta da APPL, e às decisões da equipa de arbitragem. Qualquer incumprimento sobre esta matéria será avaliado pela Comissão Disciplinar da APPL, em conformidade com as disposições do presente regulamento.

É responsabilidade do praticante jogador ter conhecimento dos seus horários de jogo bem como dos regulamentos. Para este efeito prevalece o princípio geral de que a ignorância das regras não é desculpa para o incumprimento.

O praticante jogador deve jogar devidamente equipado, de acordo com o disposto no Regulamento de Jogo. Nas provas de equipas é recomendado que todos os praticantes jogadores usem o mesmo equipamento, embora não seja obrigatório.

6. DIRECTOR DE PROVA

A designação de um Director de Prova é obrigatória para todas as provas oficiais.

O Director de Prova será designado pela Organização e terá de ser portador de licença APPL de Director de Prova válida.

O Director de Prova não poderá exercer mais nenhuma função na prova incluindo qualquer tipo de participação na mesma.

O Director de Prova é responsável pela organização e bom funcionamento da mesma perante a organização e esta perante A APPL.

São funções do Director de Prova:

- Realizar ou assegurar a promoção do evento, e garantir o cumprimento dos requisitos estabelecidos pelo Regulamento do Director de Prova;
- Fazer a divulgação do evento a todos os intervenientes APPL, clubes, atletas, etc.;
- Estabelecer as ligações com os patrocinadores;
- Desenvolver e Coordenar todas as questões logísticas;
- Fazer cumprir os regulamentos sem interferir nas decisões de carácter técnico;
- Apoiar o Juiz Árbitro no desempenho das suas funções, sempre que solicitado;
- Depois de receber a lista de inscrições validada pela APPL, e conjuntamente com o Árbitro, e de acordo com o limite de inscrições total e por categoria, e se houver maior número de pares em alguma categoria do que o limite descrito no regulamento, e houver alguma categoria que não tenha preenchido o número limite, aproveitar esses lugares para decidir quais as categorias onde vai encaixar os lugares disponíveis de forma a permitir que participem o maior número de jogadores dentro do limite total de inscrições.
- Assegurar que as instalações desportivas têm condições para a realização da prova;
- Confirmar que as bolas e os troféus estão nas instalações antes do início da prova;
- Ser o coordenador entre a organização, os responsáveis pelas instalações, os jogadores, os patrocinadores, o Juiz Árbitro e A APPL;
- Garantir que o clube está preparado para qualquer emergência que possa surgir no decorrer da prova, especialmente no caso de assistência médica (garantindo que existe um Kit de primeiros socorros de acordo com a legislação em vigor nas instalações/loais do Torneio).
- Participar e fornecer à imprensa toda a informação necessária, caso não haja assessor de imprensa especialmente designado para esse efeito.

7. EQUIPA DE ARBITRAGEM

A equipa de arbitragem é a responsável por fazer cumprir todos os regulamentos durante a prova. Poderá ser constituída apenas por um Juiz Arbitro ou, quando a prova o justifique, por um Juiz Árbitro e Árbitros Assistentes.

7.1. Juiz Árbitro

A designação de um Juiz Árbitro é obrigatória para todas as provas oficiais.

O Juiz Árbitro será designado pela Organização e terá de ser portador de licença APPL de árbitro válida.

O Juiz Árbitro não poderá exercer mais nenhuma função na prova incluindo qualquer tipo de participação na mesma.

A partir do momento em que recebe a lista de inscrições validada pela APPL, o Juiz árbitro é a autoridade máxima na prova, cabendo a ele todas as decisões em todos os aspectos técnicos da mesma. Apenas em aspectos organizativos (alteração de campos, horários etc.) o Director de Prova se poderá sobrepor às decisões do Juiz Árbitro.

O Juiz Árbitro pode ter uma equipa de arbitragem auxiliar em torneios que o justifiquem. Os membros desta equipa são chamados de Árbitros.

São deveres do Juiz Árbitro:

- Saber as Regras de Jogo de Padel, o regulamento geral de provas, cumpri-los e encarregar-se de os fazer cumprir.
- Depois de receber a lista de inscrições validada pela APPL, e conjuntamente com o Director de Prova, e de acordo com o limite de inscrições total e por categoria, decretar de acordo com os regulamentos os pares que ficam definitivamente fora do torneio, envidar todos os esforços para que todas as categorias se realizem, e se necessário contactar pares inscritos a fim de os mudar de categoria.
- Realizar o sorteio e respectivos quadros e ordem de jogos.
- Elaborar a ordem de jogos para todo o torneio e publicar na página da prova
- Organizar e implementar todos os aspectos técnicos e disciplinares da prova.
- Comunicar aos jogadores, antes do início da prova, que critérios seguirá para designar os campos de jogos, quando estes sejam de um tipo diferente de construção, ou quando a meteorologia possa afectar algum dia específico do torneio.
- Estar sempre presente no local onde a prova se realiza durante o decorrer de todos os jogos e, se isso não for possível, designar um Árbitro Adjunto (que também tem de ser credenciado) para substituí-lo.
- Designar as funções de cada um dos elementos da equipa de arbitragem, e em situações extraordinárias em que seja necessário, cessar as suas funções.
- Notificar os jogadores do sistema e condições de jogo.
- Garantir que sejam realizadas as mudanças de bolas conforme o estabelecido no Regulamento da prova.
- Decidir se um campo reúne as condições necessárias para que se possa jogar ou se algum encontro deve ser mudado de campo e designar qual o campo em que se deve jogar cada encontro.
- Aplicar as Falta de Comparência (FC), sendo este um poder exclusivamente seu.
- Registrar todos os resultados nos quadros: vencedores, resultados dos encontros, etc.

- Tomar a decisão final, quando há divergências entre os jogadores num encontro disputado sem Árbitro de Cadeira. A divergência deverá ser resolvida entre os jogadores nos 25 segundos subsequentes. Em caso de não chegarem a acordo, o Juiz Árbitro toma a decisão.
- Nomear um Árbitro provisório se tiver de actuar como Árbitro de Cadeira.
- Decidir quando um jogo deve ser realizado, adiado, transferido ou reiniciado.
- Aplicar o regulamento de Disciplina e Código de conduta aprovados pela APPL.
- Coordenar e ajudar a organização na entrega dos Prémios do Torneio.
- Utilizar o site da APPL para gerir todo o torneio mantendo sempre todos os quadro e resultados da prova actualizados – na aplicação Padel Teams com a licença APPL
- Realizar e enviar o Relatório Oficial da Prova, à APPL e à organização do Torneio no prazo máximo de 48 horas após a conclusão do Torneio.

O Juiz Árbitro será responsável perante o Conselho de Arbitragem ou a Comissão Disciplinar da APPL, quando, voluntariamente ou por ignorância:

- Viole as Regras do Jogo, este regulamento, ou a qualquer princípio desportivo, competitivo, moral, de justiça, equidade, da proporcionalidade e equilíbrio em alguma das suas decisões.
- Cometa erros no sorteio.
- Não publique os quadros do sorteio dentro dos prazos previstos nos regulamentos.
- Atrase para além de 12h o fecho de prova bem como o envio do relatório final à APPL.
- Ajude ou prejudique, clara e injustificadamente, um par ou equipa com as suas decisões.
- Falsifique o Relatório Final da Prova.
- Permita a participação de um jogador que não consta na lista de inscritos aprovada pela APPL.
- Viole qualquer outro regulamento que afecte o exercício da sua função.
- Introduza no site da APPL resultados diferentes daqueles que se verificaram na prova, atribuindo assim pontos de ranking falsos.

As decisões do Juiz Árbitro em relação às Regras do jogo, são definitivas e inapeláveis, sem prejuízo dos possíveis recursos perante a Comissão Disciplinar da APPL em factos passíveis de impugnação. O Juiz Árbitro tem também poderes para tomar decisões sobre quaisquer questões que possam ocorrer durante a prova, mesmo que não estejam abrangidas por este Regulamento.

No caso de más condições meteorológicas, o Juiz Árbitro será responsável por tomar as decisões adequadas, mas em nenhum caso poderá prolongar a prova para além das 02:30h do último dia definido para a prova se os jogadores envolvidos não estiverem de acordo. Caso a prova não termine dentro desse prazo será aplicado o previsto no presente regulamento.

8. DELEGADO DA APPL

O Delegado é o representante oficial da APPL numa prova.

O Delegado será designado pela APPL sempre que a prova o justifique.

O Delegado tem como função actuar como um observador, não tendo qualquer poder para intervir em qualquer decisão de natureza técnica ou organizativa.

A pedido do Juiz Árbitro, o delegado pode intervir em questões relacionadas com o comportamento do público, jogadores, treinadores, etc. A sua decisão será vinculativa para todas as partes envolvidas, sem prejuízo de recursos que possam ser levantados como resultado de suas acções.

No final da prova apresentará um relatório da mesma, que será considerado um documento oficial.

Qualquer parte interessada numa prova pode requerer a presença de um delegado da APPL, solicitando-o por escrito à APPL com o mínimo de 15 dias antes do início da prova. As despesas de viagem ou estadia serão pagas pelo requerente.

A nomeação do Delegado da APPL será comunicada por escrito ao Juiz Árbitro, e este, por sua vez, tem obrigação de comunicar a todos os participantes na prova pelos meios habituais de divulgação.

9. DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

9.1. Normais Técnicas Gerais

Todas as provas do Calendário Oficial APPL devem respeitar as disposições do presente regulamento.

As provas do Circuito Nacional Absoluto serão jogadas com bolas que a organização da prova determine, desde que satisfaça as condições técnicas necessárias.

As provas absolutas poderão ser realizadas nas modalidades masculinas e femininas em separado, com excepção dos campeonatos em onde terão de ser jogadas ambas em simultâneo.

Para que uma prova seja considerada válida para o Ranking Oficial da APPL é necessário um mínimo de 10 pares inscritos em cada categoria, nas provas de Jovens o mínimo são 8 duplas.

9.2. Requisitos de Participação em Provas

Para participar nas provas sociais/clube é obrigatório possuir licença APPL de praticante válida.

Para participar em qualquer prova oficial é obrigatório possuir licença APPL de praticante jogador válida, e não ter qualquer dívida à Associação Provincial de Padel de Luanda.

Clubes com dívidas à APPL ficam imediatamente inibidos de participar em qualquer prova de clubes homologada pela APPL, nomeadamente Campeonatos Nacionais de Clubes e Liga de Clubes, até à liquidação da dívida, mesmo que estes já estejam a decorrer.

9.3. Inscrição nas Provas

Para participar numa prova oficial APPL, os praticantes jogadores terão de ter licença APPL válida.

Nas restantes provas oficiais as inscrições serão feitas através da plataforma Padel Teams APPL fazendo login e escolhendo a prova em que desejam participar.

É obrigatória a utilização da plataforma Padel Teams para gestão de provas, usando a conta APPL. Todos os jogadores deverão ter ou criar uma conta na Padel Teams e ter em consideração que o email é obrigatório. A inscrição e gestão do ranking do jogador será actualizado com base na sua conta Padel Teams.

Os praticantes jogadores apenas se podem inscrever no seu nível ou num nível qualitativo superior, sendo o mesmo aplicado em relação aos escalões.

Se por acaso o jogador ou jogadores de um par subirem de nível, desde o momento em que se inscrevem até ao momento em que encerram as inscrições e termina o prazo de pagamentos, de forma a que de acordo com os regulamentos não seja possível participarem no nível em que estão inscritos, o árbitro colocá-los-á no nível correcto e não poderão participar no nível em que se inscreveram originalmente. A hora da inscrição contará para a nova categoria onde estão inscritos, no processo de selecção de participantes aceites.

Não é permitida a inscrição em mais de uma categoria, excepto se for em absolutos e mistos. É da responsabilidade do praticante jogador a participação em mais que uma categoria e a gestão dos tempos de descanso uma vez que estes só se aplicam em jogos dentro da mesma categoria.

Quando se inscreve numa prova o jogador recebe imediatamente um email a confirmar o registo na prova e o parceiro recebe um email a informar que foi convidado para participar na prova. Se pretender jogar deve aceitar esse convite e ao fazê-lo, ambos os jogadores são considerados inscritos e constarão na lista de jogadores inscritos na prova assim que termine o prazo de inscrições.

No fim do prazo de inscrições será publicada uma lista com os pares que ficaram emparelhados por ordem de entrada e de prioridade.

A inscrição da dupla só é considerada final quando ambos os jogadores fizerem o pagamento dentro do prazo limite.

Cabe à organização da prova determinar no regulamento da prova o limite de inscrições em determinados níveis e quais os limites em cada categoria

São permitidas as trocas de pares antes do encerramento das inscrições.

O prazo de encerramento de inscrições será de acordo com o estipulado no regulamento da prova.

9.4. Entrada nas Provas

Em provas onde haja limite de inscrições, e o número de inscritos seja superior a esse limite, existem critérios para determinar quem entra na mesma. Esses critérios são aplicados sequencialmente por esta ordem:

1. Inscrição válida.
2. Hora de inscrição

Pares em que ambos os jogadores sejam do mesmo nível, e estejam inscritos no nível correspondente ao seu ranking têm prioridade sobre pares que tenham um ou ambos os jogadores de um nível inferior qualitativamente.

- a) Ex: um par em que ambos os jogadores sejam de nível um de acordo com o ranking terá sempre prioridade sobre um par que tenha um jogador de nível 1 e um jogador de outro nível, ou sobre um par que tenha ambos os jogadores de outro nível que não o 1.
- b) Ex2: um par em que ambos os jogadores sejam de nível dois de acordo com o ranking terá sempre prioridade sobre um par que tenha um jogador ou ambos os jogadores, de um nível qualitativo inferior, ou seja de nível 3 ou pior.

Um par com um jogador inscrito no nível correspondente ao seu ranking e um jogador de um nível imediatamente inferior qualitativamente, terá prioridade sobre um par em que ambos os jogadores sejam de um nível inferior qualitativamente ao ranking em que se inscreveram.

- a) Ex: um par composto por um jogador de nível 1 e outro de nível 2 terá prioridade sobre um par em que ambos são de nível 2.
- b) Ex: no caso de um par composto por dois jogadores de nível 2, comparados a um jogador de nível 1 e nível 3 ou pior, terá prioridade o par que tiver maior soma de pontos.
- c) A lógica do ponto b) aplica-se aos níveis seguintes.

Sempre que numa prova absoluta, não haja número suficiente de inscritos para a realização de uma determinada categoria, esses jogadores poderão ser integrados na categoria imediatamente superior (melhor/mais forte) ou imediatamente inferior (pior/mais fraca) caso o seu ranking assim o permita. No caso de faltar só um par para completar uma categoria também se pode optar por “puxar” um par de categoria imediatamente inferior (pior/mais fraco) ou superior (melhor/mais forte), caso o seu ranking assim o permita, com excesso de inscritos, para completar a categoria em falta. Deve aplicar-se o que for mais fácil e exigir menos logística, desde que os visados estejam de acordo.

- a) Sempre que numa prova de jovens, não haja número suficiente de inscritos para a realização de um determinado escalão, esses jogadores poderão ser integrados no escalão imediatamente acima ou até dois escalões superiores ao seu em idade. No caso de faltar só um par para completar um escalão também se pode tomar a mesma opção.
- b) Sempre que numa prova de veteranos, não haja número suficiente de inscritos para a realização de um determinado escalão, esses jogadores poderão ser integrados nos escalões abaixo do seu em idade. No caso de faltar só um par para completar um escalão também se pode optar por “puxar” um par de um escalão abaixo (em idade), para completar o escalão em falta. Deve aplicar-se o que for mais fácil e exigir menos logística, desde que os visados estejam de acordo.

9.5. Sistema Competitivo

As provas serão disputadas utilizando os seguintes sistemas competitivos:

- Quadro Directo
- Por grupos
- Combinado

Quadro Directo

As provas serão organizadas através de um quadro único, ou de um quadro principal e de quadros de qualificação.

- a) Quadro principal é aquele onde são colocados os pares com melhor ranking entre os inscritos, os que forem apurados da prova de qualificação, os que beneficiem de convite especial (Wild-Card), os “lucky-losers” e os “alternates”.
- b) As provas de qualificação podem ser abertas (sem número limite de inscritos) ou fechadas e destinam-se a apurar, de entre os pares inscritos que não tiveram lugar no quadro principal, os que irão preencher as vagas a esse fim destinadas.

Em algumas provas poderá ser organizado um quadro (Quadro B) para os jogadores eliminados na primeira ronda do quadro principal, de acordo com o referido neste regulamento e no regulamento específico da prova. Neste quadro não poderão ser incluídos os jogadores eliminados por falta de comparência (FC).

Por grupos

Os pares são distribuídos em grupo e jogam no sistema de todos contra todos.

Combinado

É organizado em duas fases, onde são combinados os dois anteriores sistemas competitivos, da seguinte forma:

- A primeira fase é disputada no sistema de grupos.
- A fase seguinte é disputada pelos apurados da primeira, no sistema de quadro directo.

9.6. Sistema de Jogo

Na disputa de encontros são apenas permitidos os seguintes sistemas de jogo:

- À melhor de 3 sets.
- À melhor de 3 sets com “Super Tie-Break” (até aos 10 pontos) no 3º set.
- Em sistema de “Pro-set” (até aos 9 jogos com super tie-break aos 8 igual).

9.7. Modalidades de Jogo

As modalidades de jogo permitidas nas provas são as seguintes:

	Descrição	Sets	Tie Break	Ponto Ouro	Tempo Médio
PRO PO	Pro Set com Ponto Ouro	1 set até 9 jogos	aos 8 a 8	Sim	45 min
MS S PO	Melhor de 3 Sets, Super TB no 3º e Ponto Ouro	2 sets até 6 jogos + 3º em Super TB	aos 6 a 6	Sim	65 min
MS PO	Melhor de 3 Sets com Ponto Ouro	3 sets até 6 jogos	aos 6 a 6	Sim	100 min

Categoria	Grupos de 3	Grupos de 4	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	Final
M1	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO
M2	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
M3	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
M4	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
F1	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO
F2	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO
F3	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
F4	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
Mistos	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
+45M	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO	M3 PO
+55M	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
+40F	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO	M3 PO
+50F	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
SUB18	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO
SUB16	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
SUB14	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
SUB12	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO

A modalidade de jogo da prova poderá ser decidida em função do número de participantes e do número de campos disponíveis.

A certificação de um torneio APPL, pode ser retirada por violação de qualquer uma destas regras, mesmo depois da prova ter sido disputada. A entidade que viole algum dos pontos anteriores pode estar sujeita a punição pela comissão disciplinar da APPL.

9.8. Quadros e Sorteios das Provas

Os sorteios dos quadros da prova são públicos e realizados pelo Juiz Árbitro através do sistema Padel Teams APPL, onde estarão todas as inscrições previamente validadas.

Qualquer pessoa pode estar presente e assistir ao sorteio. A Organização da prova poderá fazer a transmissão do sorteio online, permitindo aos jogadores e interessados assistir ao mesmo de forma remota.

A ordenação dos pares na lista de entrada nos quadros será efectuada de acordo com os seguintes critérios, indicados por ordem de preferência:

- Pontuação do par
- Por sorteio

A pontuação de um par é obtida pela soma dos pontos de ambos os praticantes jogadores. O praticante jogador que não aparece em nenhum ranking é considerado com zero pontos.

Em caso de empate entre dois pares, será primeiro o par que tiver o praticante jogador com melhor classificação, caso o empate se mantenha, a ordem dos pares será sorteada.

Caso não haja o número de inscrições suficientes para um determinado nível de jogadores de acordo com a categoria da prova, essa ou essas categorias pontuarão de acordo com o nível de prova em que se encaixe o número de jogadores inscritos, independentemente do valor do prémio.

Mínimo de Jogadores por Categoria			
	Categoria 2000	Categoria 5000	Categoria 10.000
M1	12	16	16
M2	12	16	16
M3	12	16	16
M3	12	16	16
M4	12	16	16
F1	12	16	16
F2	12	16	16
F3	12	16	16
F4	12	16	16

O sorteio no sistema de grupos deve ser feito da seguinte forma:

- a) Colocação de um cabeça de série em cada grupo
- b) O número de cabeças de série é igual ao número de grupos (Ex. Nos casos de 2 grupos, há 2 cabeças de série)
- c) Sorteio dos restantes pares em conjuntos iguais ao número de grupos, por ordem de classificação.

Ex: No caso de 2 grupos: os primeiros 2 pares com melhor ranking são os cabeças de série de cada grupo. Depois são sorteados os próximos 2 pares com mais ranking por cada um dos grupos e assim sucessivamente.

Se for detectado um erro no sorteio de algum dos quadros, o sorteio deve ser repetido, desde que o respectivo quadro ainda não tenha começado e a alteração não afecte os outros quadros que já possam ter iniciado.

Depois de realizado o sorteio, os quadros só podem ser alterados quando haja confirmação de uma falta de comparência e desde que haja tempo para a realização de novos quadros e ordens de jogos bem

como para informar os participantes afectados pelas alterações nos seus encontros. Se não houver tempo para fazer essas alterações e comunicá-lo devidamente a todos os participantes, o sorteio mantém-se. Esta decisão cabe exclusivamente ao Juiz Árbitro.

Qualquer impugnação ou reclamação sobre o sorteio e quadros de uma prova devem ser feitas por escrito para o Coordenador Técnico da APPL e/ou o Juiz Árbitro da prova antes do início da mesma. Eles tomarão as medidas, que considerem adequadas, em conformidade com este Regulamento

Uma vez iniciado o aquecimento do primeiro encontro agendado para a primeira ronda de um quadro, não poderá fazer-se nenhuma alteração ao mesmo.

9.9. Quadro B

O quadro B é um quadro disputado pelos pares que são eliminados na primeira ronda da prova.

A realização do quadro B nas restantes classes de provas, é decisão do director de prova.

Os quadros B contam para a classificação APPL, de acordo com o Anexo Pontos de Ranking e Prize Money.

Um par a quem tenha sido atribuído um bye, não poderá participar no Quadro B.

Um par a quem tenha sido aplicada uma falta de comparência não poderá participar no Quadro B.

Um par que passe a primeira ronda por falta de comparência e perca a próxima, não poderá participar no quadro B.

Qualquer par com direito a participar no quadro B, caso não o pretenda fazer, deve comunicar ao Juiz Arbitro até 30 minutos após o término do seu jogo, caso contrário o juiz árbitro assumirá que vão participar.

9.10. Critério de Desempate em Grupos

Em caso de empate na fase de grupos, os critérios de desempate seguem a seguinte ordem, sendo que o desempate é feito de forma automática pela plataforma Padel Teams:

Empate entre 2 pares:

1. Confronto directo
2. Melhor/Maior diferença entre sets ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 set).
3. Melhor/Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 jogo).
4. Caso o empate persista, procede-se a sorteio para desempatar.

Estes critérios são aplicados sequencialmente sempre que permaneça o empate. No momento em que um ou mais pares deixem de estar empatados e permaneçam outros pares empatados, serão novamente aplicados os critérios de desempate pela ordem estabelecida para resolver o empate que ainda persista.

Quando um dos pares foi penalizado por falta de comparência ou por desistência, será excluída do grupo de desempate e colocado no último lugar entre os pares empatados.

Para a realização dos referidos cálculos, todos os encontros com FC contabilizam como derrota por dois (2) sets (6/0 e 6/0) e todos os encontros iniciados, mas inacabados por qualquer tipo de abandono da mesma forma: derrota por dois (2) sets (6/0 e 6/0).

9.11. Wild Card

A APPL ou a organização da prova poderão atribuir convites (Wild Card) que permitem a entrada nos torneios, mesmo a jogadores sem licença APPL.

Os wild cards são garantia de participar na prova, mas nem sempre garantem a entrada no Quadro Principal.

Os wild cards (WC) dos clubes, terão que ser atribuídos até 2h depois de encerrados os pagamentos, ou seja, até às 19h do dia de encerramento dos pagamentos, e comunicados ao Juiz Arbitro para que possam ser incluídos nas listas finais de participantes.

Poderão ser atribuídos um máximo de 2 wild cards por prova.

Os wild cards da organização são atribuídos pelo Director de Prova de acordo com as seguintes premissas:

- Terá de estar mencionado no Regulamento da prova a atribuição de WC e o respectivo número por categoria.
- Os pares que recebem os WC podem não estar regularmente inscritos na prova, e a inscrição paga.
- A atribuição destes WC não aumenta o número de participantes na prova.
- Os WCs destinam-se a situações excepcionais de entrada para pares que por algum motivo não tenham ranking para entrar na prova, ou pares estrangeiros em que a sua presença é uma mais-valia para a prova e por algum motivo só possam ter confirmado a possibilidade de jogar, depois do encerramento das inscrições.

9.12. Cabeças de Série

A ordem dos cabeças de série de um quadro será estabelecida de acordo com a pontuação dos pares inscritos. A pontuação de um par é determinada pelos pontos do ranking oficial da APPL e é obtida pela soma dos pontos de ambos os jogadores.

Em caso de empate entre dois pares, será primeiro o par que tiver o jogador com melhor classificação, caso o empate se mantenha, a ordem dos pares será sorteada.

A relação entre o número de cabeças de série e o número de participantes na prova será o seguinte:

- Sistema de Quadro Directo** (Quadro Principal e Qualificação):

Número de Pares	Número de CS
Até 8	2
9 a 16	4
17 a 32	8
33 a 64	16

- Sistema de grupos:** O número de cabeças de série é igual ao número de grupos

Caso os praticantes jogadores tenham classificação internacional, terão preferência sobre o ranking APPL de acordo com os seguintes critérios:

- Ranking FIP: Masculino – Top 100 Feminino - Top 60
- Os Rankings FIP têm precedência sobre o ranking APPL.

No caso de ambos os pares terem pelo menos um jogador no Top100 do FIP e o outro jogador de cada um dos pares tiver pontos FIP, o cabeça de série é feito pela soma dos pontos FIP dos jogadores e não pelos pontos do Ranking APPL.

No caso de num dos pares estar apenas um jogador FIP Top100 com outro jogador sem pontos FIP, e o outro par tiver dois jogadores FIP Top100, o cabeça de série é atribuído ao par com mais pontos FIP, ou seja, se a soma dos pontos do par constituído por dois jogadores FIP Top100 for inferior aos pontos FIP/APT do jogador que joga com um jogador sem Top100 FIP, o cabeça de série continua a ser o par que embora tenha só um jogador FIP Top100, tem o maior número de pontos FIP

9.13. Lucky Losers

Nas provas onde exista quadro de qualificação, caso exista alguma desistência ou falta de comparência no Quadro principal, essas vagas poderão ser preenchidas por jogadores que participaram no quadro de qualificação, que serão designados de “Lucky losers”.

O sorteio dos "Lucky-Losers" será realizado publicamente pelo Juiz Árbitro, no local do torneio.

A entrada dos jogadores “Lucky-Losers” será feita de acordo com os seguintes critérios, indicados por ordem decrescente:

- 1º - Ronda alcançada, começando pela ronda de acesso e assim sucessivamente.
- 2º - Ranking dos jogadores na ronda em questão.
- 3º - Sorteio entre os jogadores não classificados, da ronda em questão.

Um par só poderá ser considerado como “Lucky-Loser”, desde que informe o Juiz Árbitro no prazo definido e esteja pronto para jogar, no período de 15 minutos após a chamada do jogo.

9.14. Isentos (“BYE”)

Nos quadros onde os números de inscritos não preencham todas as vagas do mesmo, serão atribuídos “Bye”

A atribuição de isenção (Bye) será efectuada pela seguinte ordem:

- 1º - Aos cabeças de série, por ordem de classificação.
- 2º - Aos restantes sorteados, distribuídos em igual número pelas secções do quadro nas respectivas linhas vagas.
- 3º - No caso do número de byes a atribuir for ímpar, dá-se mais um bye na secção/metade superior do quadro.

9.15. Desistência

A desistência de uma prova deve ser comunicada imediatamente ao Juiz Árbitro e à APPL, por telefone e email ou qualquer outro meio que permita guardar registo, indicando o nome, número da licença, e motivo da ausência.

Após a confirmação da desistência e caso os quadros já tenham sido publicados o JA actuará da seguinte forma:

1. A mais de 12h para o início da prova:
 - a) Sistema de Grupos:
O sorteio será realizado de novo;

b) Sistema de Quadros:

Os quadros serão refeitos, de acordo com os seguintes critérios:

- Desistência de um cabeça de série:

1. Reposicionar-se os cabeças de série na forma correcta, de acordo com os pontos de ranking das duplas dessa categoria.
2. À posição que ficou vaga no quadro será atribuída a um alternate, caso haja, ou um bye

- Desistência de um não cabeça de série

1. À posição que ficou vaga no quadro será atribuída a um alternate, caso haja, ou um bye
2. A Menos de 12h para o início da prova, os quadros não serão refeitos:
3. O par adversário avança para a próxima ronda do quadro (WO) ou no caso de grupos, todos os pares do grupo recebem uma vitória contra o par que desistiu (resultado: 6/0; 6/0).

2. No decorrer da prova:

Uma dupla poderá desistir de um jogo ou da prova por motivos de lesão ou qualquer outra circunstância. Esta desistência terá de ser comunicada presencialmente pelos dois jogadores da dupla ao juiz Arbitro.

a) Em fase de Quadro:

O par adversário avança para a próxima ronda do quadro (WO), e o par que desiste recebe os pontos relativos à ronda em que se encontrava

b) Em fase de Grupos:

Nesta fase a desistência apenas pode ocorrer caso o resultado do encontro não tenha influência para a classificação final do grupo. Caso a desistência tenha influência na classificação final do grupo, esta dupla não poderá ser apurada para a fase final.

O par adversário ganha o encontro por 6/0; 6/0.

As faltas referidas nos pontos anteriores, apesar de justificadas não carecem de restituição do valor da inscrição na prova.

9.16. Falta de Comparência

Será considerada Falta de Comparência quando:

- a) Um dos pares não esteja preparado para jogar até um máximo de 15 minutos da hora afixada para o seu encontro. A falta de comparência é decidida em exclusivo pelo juiz árbitro.
- b) A desistência não seja justificada

As desistências serão justificadas apenas pelos seguintes motivos:

- a) Doença ou lesão comprovada por declaração médica
- b) Morte de pessoa próxima
- c) Acidente

A justificação ou atestado médico deve ser entregue por escrito ao Juiz Árbitro ou à APPL, até 24 horas após o horário marcado do encontro. O não cumprimento deste prazo implica o não recebimento do Prize-Money.

As FC serão sancionadas disciplinarmente e o praticante jogador poderá ficar impedido de participar na prova ou provas seguintes.

Nas provas que decorram por grupos, se o grupo for de apenas 3 duplas a eliminação dá-se logo na primeira falta de comparência. Caso os grupos sejam de 4 ou mais duplas, o par será eliminado apenas após a segunda falta de comparência na respectiva prova.

Para efeitos de classificação, ao jogador que seja averbada FC sem justificação aceite pelo juiz árbitro, ser-lhe-ão retirados todos os pontos na prova, no caso de a justificação ser aceite os pontos ser-lhe-ão atribuídos, de acordo com a ronda que atingiu na prova.

Quando um jogador tiver mais que uma falta de comparência, será penalizado no ranking com uma das suas 14 melhores provas a contar 0 pontos no ranking.

As faltas referidas nos pontos anteriores, apesar de justificadas não carecem de restituição do valor da inscrição na prova.

9.17. Assistência Médica

9.17.1. Paragem

A Paragem para Tratamento Médico começa quando o Fisioterapeuta estiver pronto para começar o tratamento. A Paragem para Tratamento Médico está limitada a três (3) minutos de tratamento e nas duas mudanças de lado consecutivas dentro do tempo regulamentar.

A um Jogador é permitida uma Paragem para Tratamento Médico por cada condição médica tratável distinta. Todas as lesões musculares tratáveis que se manifestem como parte de uma cadeia cinética contínua deverão ser consideradas como uma condição médica tratável.

Cãibras Musculares: Um jogador apenas pode receber tratamento por cãibras musculares durante o tempo permitido para troca de lado e/ou pausa entre sets. Os jogadores não podem receber Paragem para Tratamento Médico por cãibras musculares.

Se houver dúvidas se o jogador sofre de uma condição médica aguda, condição médica não aguda incluindo cãibras musculares ou condição médica não tratável, a decisão do Fisioterapeuta, em conjunto com o Médico do Torneio, se apropriado, é final. Se o Fisioterapeuta entender que o jogador sofre de uma insolação e que as cãibras musculares são uma das manifestações da insolação, então as cãibras musculares só podem ser tratadas como parte do tratamento recomendável pelo Fisioterapeuta para a insolação.

Nota: Um jogador que tenha parado de jogar afirmando ter uma condição médica aguda, mas o Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio determinou que tem cãibras musculares, receberá ordem do árbitro de Cadeira para recomeçar a jogar imediatamente.

Se o jogador não conseguir continuar a jogar devido a cãibras musculares severas, como determinado pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, poderá entregar os pontos/jogos necessários até chegar a uma troca de lado ou pausa entre sets para receber tratamento. Podem existir um total de dois (2) tratamentos durante mudanças de lado completas, não necessariamente consecutivas.

Se o Árbitro de Cadeira ou o Juiz Árbitro entender o Jogador está a agir de forma ardilosa, poderá penalizá-lo por Conduta Antidesportiva, de acordo com o Código de Conduta.

Um total de duas (2) Paragens para Tratamento Médico consecutivas pode ser permitido pelo Juiz Árbitro ou Árbitro de Cadeira na circunstância especial em que o Fisioterapeuta determine que o Jogador desenvolveu pelo menos duas (2) condições médicas tratáveis e agudas distintas. Isto poderá incluir: uma

doença em conjugação com uma lesão muscular; duas ou mais lesões musculares agudas distintas. Nesses casos, o Fisioterapeuta realizará uma única avaliação médica para as duas ou mais condições médicas tratáveis e poderá então determinar que são necessárias duas (2) Paragens para Tratamento Médico consecutivas.

9.17.2. Tratamento Médico

Um Jogador pode receber tratamento médico no campo e/ou suprimentos ou por parte do Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio durante qualquer mudança de lado ou pausa entre sets. Como orientação, esses tratamentos médicos deverão ser limitados a duas (2) mudanças de lado ou pausas entre sets por cada condição médica tratável, antes ou depois de uma Paragem para Tratamento Médico, e não necessariamente consecutivas. Os Jogadores não podem receber tratamento médico para condições médicas não tratáveis

9.17.3. Penalização

Após a conclusão de uma Paragem para Tratamento Médico ou tratamento médico, qualquer atraso no reinício de jogo será penalizado de acordo com o Código de Conduta por Atraso Injustificado.

Qualquer abuso desta Regra Médica por um Jogador será sujeito a penalização por Conduta Antidesportiva de acordo com o Código de Conduta.

9.17.4. Sangramento

Se um Jogador estiver a sangrar o juiz Árbitro ou árbitro de Cadeira tem de parar o encontro assim que possível e chamar o Fisioterapeuta ao campo para avaliação e tratamento. O Fisioterapeuta, avaliará a origem do sangramento e então requererá uma Paragem para Tratamento Médico se necessário. Se requerido pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, o Juiz Árbitro ou o Árbitro de Cadeira poderá permitir até um total de cinco (5) minutos para garantir o controlo do sangramento

9.17.5. Vómitos

Se um Jogador vomitar, o Árbitro de Cadeira tem de parar o encontro se o vomitado cair dentro no campo, ou se o Jogador solicitar uma avaliação médica. Se o Jogador solicitar uma avaliação médica então o Fisioterapeuta determinará se o Jogador tem uma condição médica tratável, e se assim for, se esta é uma condição médica aguda ou não aguda. Se o vômito tiver caído no campo, o encontro não pode recomeçar até que este tenha sido limpo adequadamente.

9.17.6. Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento

Um jogador pode pedir permissão para sair do campo por um tempo razoável para Ir à Casa de Banho, mas por nenhuma outra razão. A Ida à Casa de Banho deve ocorrer durante a pausa entre sets.

O Jogador tem direito a uma (1) Pausa para Ida à Casa de Banho nos encontros à melhor de três (3) sets. Qualquer Ida à Casa de Banho após o início do aquecimento é considerada como uma das pausas permitidas. Em todos os casos, deverá ser usada a casa de banho mais próxima.

Pausas adicionais serão autorizadas, mas serão penalizadas de acordo com o Código de Conduta se o Jogador não estiver pronto para jogar dentro do tempo permitido.

9.18. Número Máximo de Encontros

Terão de ser respeitados os seguintes máximos de encontros por dia:

- Fase de Grupos: 4 encontros
- Fase de Quadro: 3 encontros
- Máximo Diário acumulado: 5 encontros

O Juiz Árbitro pode alterar esta regra se entender que serão encurtados os sistemas de jogo por más condições atmosféricas ou outros motivos de força maior.

9.19. Períodos de Descanso

Durante a realização das provas têm de ser respeitados os seguintes períodos de descanso para encontros realizados no mesmo dia:

Duração do encontro	Período de descanso
Menos de 1h	45'
Entre 1h e 1h30	90'
Mais de 1h30	2h

Encontros realizados em dias diferentes, intervalo entre o último encontro de um dia e o primeiro jogo do dia seguinte é no mínimo de 12h para todos os escalões.

Os intervalos previstos nos números anteriores são apenas considerados para encontros da mesma categoria. A regra não se aplica entre encontros de categorias distintas.

Os períodos mínimos de descanso podem não ser aplicados em provas jovens, a fim de facilitar uma maior participação na prova num horário concentrado.

9.20. Ordem de Jogos

É responsabilidade do Juiz Árbitro elaborar a ordem de jogos para todo o torneio e publicá-la na página da prova até 48 horas antes do início da prova. Caso haja alguma alteração posterior deverá ser comunicada aos jogadores que participam na prova, cada vez que seja actualizada.

Não é permitido ao Juiz Árbitro antecipar ou adiar o horário previsto de um jogo para acomodar um par que saiba que não vai poder estar presente no horário previsto por motivos externos à prova, ou com o intuito de evitar que receba uma FC (com a respectiva retirada de pontos). Se algum destes factos for comprovado até 72h depois do encerramento do torneio, a dupla será penalizada com a eliminação da totalidade dos pontos nesse torneio, e o JA poderá sofrer uma sanção e ficar inibido de arbitrar.

Os jogadores são responsáveis por se informarem da ordem de jogos e terão que respeitar com rigor o horário dos respectivos jogos.

À excepção das provas noturnas, a marcação do primeiro e último encontro do mesmo dia para todas as provas, terá que obedecer ao seguinte:

Com luz natural:

- a) O 1º encontro não se deverá iniciar antes das 07:00 horas.

Com luz artificial:

- a) O 1º encontro não se deverá iniciar antes das 07:00 horas.
- b) O início do último encontro será até às 20h00 horas nas provas para o Grupo Jovem e até às 23:00 horas para as provas dos grupos Absoluto e Veterano.

9.21. Interrupção de uma Prova

As provas deverão ser contínuas, ter sempre início e termo nas datas previstas no regulamento, podendo apenas ser alteradas por condições climatéricas adversas ou por ocorrências excepcionais, devidamente justificadas pelo Juiz Árbitro e Director de Prova.

Sempre que uma prova não termine na data prevista, o Juiz Árbitro terá que a concluir no prazo máximo de 8 dias, em relação à data marcada para o seu termo.

Caso não seja possível a conclusão da prova no prazo estabelecido, a mesma será considerada terminada à data da sua interrupção, sendo, para todos os efeitos, considerados os resultados até aí verificados.

Para evitar a interrupção, por motivo de más condições climatéricas ou falta de condições, a prova ou algumas categorias podem ser transferidas para outro clube filiado a não mais que 30km a fim de conseguir terminar a mesma dentro do período originalmente previsto. Esta decisão é do Juiz Árbitro que deve consultar com o Director de Prova antes de o decidir. Pode fazê-lo durante o período que for necessário para tentar manter os jogos dentro das datas previstas.

9.22. Relatório de Prova

No final da prova, o Juiz Árbitro, para além de actualizar todos os quadros e resultados da plataforma online, terá de enviar o relatório da prova de acordo com os seguintes prazos:

- Até 12h depois da conclusão dos encontros: Actualizar no sistema todos os resultados e quadros.
- Até 24 horas após o término da prova: Enviar o relatório à APPL e à entidade organizadora, ambos por via electrónica;

9.23. Provas de Categoria Mista

Nas provas de pares mistos serão aplicadas as mesmas normas que nas provas masculinos ou femininos, para efeitos de pontuação para cabeças de série ou entrada em quadros, será tida em conta a pontuação que cada jogador masculino e feminino tem na classificação correspondente.

Um par só poderá jogar no nível ou melhor do jogador que tem o melhor nível do par.

9.24. Resultados Oficiais

Os resultados de uma prova são declarados oficiais assim que são publicados na página oficial – Padel Teams APPL.

Qualquer contestação aos resultados ou alguma incidência que tenha ocorrido durante a prova que vá contra o Regulamento Geral da APPL, deverá ser enviada num prazo inferior a setenta e duas horas após a conclusão da prova por email. Deverá ser dirigida ao conselho de arbitragem quando se trate de algo relacionado com a arbitragem, ou ao conselho disciplinar caso esteja relacionado com outro aspecto nomeadamente disciplinar.

10. RANKING OFICIAL APPL

10.1. Princípios Gerais

Os praticantes jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida nos torneios oficiais da APPL.

O ranking oficial é actualizado automaticamente e imediatamente a seguir ao árbitro inserir os resultados finais da prova no sistema.

O Ranking será publicado em Padel Teams APPL.

Quaisquer dúvidas sobre o Ranking Oficial podem ser feitas por e-mail para A APPL (geral@appl.ao).

Serão estabelecidas classificações individuais para cada um dos escalões e géneros dos seguintes grupos:

- Jovem M/F - Com filtro por escalão Sub12, Sub14, Sub16 e Sub18
- Absoluto M/F - Com diferentes níveis 1, 2, 3 e 4
- Veterano M/F - Com filtro por escalão +35, +45 e +55;

Jovens e Veteranos que joguem no escalão absoluto, verão o seu ranking publicado no escalão absoluto.

O ranking é actualizado todas as semanas na madrugada de segunda para terça-feira. Nessa actualização, são removidos os pontos das provas concluídas na mesma semana do ano anterior.

O sistema de classificação absoluta oficial será estabelecido pela soma dos pontos obtidos nas provas APPL. Serão pontuáveis um máximo de 14 provas do calendário nacional (durante entre os 365 dias anteriores e 11 meses anteriores), mais o Campeonato Nacional, ou seja, 14 provas do calendário mais 1 Campeonato Nacional. Em Veteranos e Jovens, em vez das 14 provas pontuáveis, passa para um máximo de 10 Provas Pontuáveis.

Para efeitos de classificação, ao jogador que seja averbada desistência ou FC justificada, ser-lhe-á atribuída a pontuação correspondente à ronda anterior. No caso de FC injustificada ou Desistência injustificada ser-lhe-á atribuída a pontuação 0.

O Masters conta como uma prova igual às provas do Circuito APPL e por conseguinte conta como uma das 14 provas que contam para o Ranking, se os pontos obtidos estiverem dentro das 14 melhores provas.

Aos Jogadores que participem num número de provas superior a 14, serão eliminados os piores resultados até o número de provas pontuáveis perfazer 14, ou seja, contarão sempre as melhores 14

provas mais o Nacional e Regional dos últimos 11 meses mais os dias do mês em questão. Aqueles que participem num número de provas inferior a 14, pontuarão com o número de provas em que tenham participado.

10.2. Sistema de Pontuação e Prize Money

Para efeitos classificativos haverá 3 níveis de torneios, consoante o número de pontos que distribuem. São eles:

- Classe 10.000 – Masters e todos os torneios com prémios cujo valor monetário seja igual ou superior a:
 - Absolutos – 10.000.000 Kz
 - Veteranos – 3.000.000 Kz
- Classe 5.000 – Provas de clubes e todos os torneios com prémios cujo valor monetário seja igual ou superior a:
 - Absolutos – 5.000.000 Kz
 - Veteranos - 2.000.000 Kz
- Classe 2.000 – Provas de clubes e todos os torneios com prémios cujo valor monetário seja igual ou superior a:
 - Absolutos – 2.000.000 Kz
 - Veteranos - 500.000 Kz

11. CALENDÁRIO OFICIAL

A APPL elabora anualmente o calendário oficial que estará publicado no site oficial da APPL (www.appl.ao). Este será o meio oficial para a sua divulgação e estará sempre actualizado com todas as alterações.

11.1. Calendário Temporário

A APPL fará um calendário temporário que incluirá uma pré-reserva de datas para: Circuito de provas absolutas (Opens 2.000, 5.000, 10.000), o Circuito Jovem, Circuito Veterano, Ligas Homologadas pela APPL, Campeonatos Nacionais, Campeonato Nacional de Clubes, Actividades de Formação, provas internacionais realizadas na Província de Luanda, ou exhibições de relevo Internacional.

11.2. Provas

Se algum clube ou empresa desejar organizar uma prova do Circuito APPL, deve seguir as regras constantes no respectivo Anexo – Candidatura a Organização de Provas

São consideradas provas em simultâneo aquelas cuja data coincide em mais do que 2 dias.

- a) Não podem ser marcadas provas classe 10.000 datas que coincidam entre elas.
- b) Não podem ser marcadas mais do que 2 provas em simultâneo das classes 2.000 e 5.000

Não se podem marcar quaisquer provas oficiais da APPL durante as seguintes provas que se realizem na Província de Luanda: Campeonato Nacional Absoluto (Fase Quadro Principal), Campeonato Nacional de Clubes Absoluto (Fase Final), e Final da Liga de Clubes Absolutos. A regra não se aplica para os Qualifyings.

Se uma competição internacional vier a realizar-se na Provincia de Luanda e for marcada, depois de uma prova que inclua o nível 1 já estar confirmada no calendário oficial da APPL, numa data que coincidam, a prova do calendário da APPL poderá ser mudada de data, para uma outra data que não interfira com a prova internacional em questão ou outra da mesma categoria, sem qualquer penalidade para o clube organizador (que pode baixar a classe da prova), ou a prova poderá realizar-se na data inicialmente prevista, sem baixar a classe da prova, desde que não inclua o nível 1 no(s) género(s) em que a prova internacional é disputada. Esta opção só é válida se a prova Internacional for agendada 60 dias antes do início da prova no calendário da APPL, de outra forma a prova internacional não poderá ser agendada, a não ser que seja aprovada pela APPL e o clube der o seu aval.

Para a inscrição de uma prova no Calendário Oficial de Provas, as candidaturas terão de ser efectuadas no site da APPL ou por email.

Na inscrição de provas no calendário, a APPL terá em consideração os seguintes critérios e observará as seguintes regras:

- Distribuição homogênea das provas por todos os clubes filiados
- Antiguidade de Filiação consecutiva
- Número de campos e respectivas condições técnicas
- Experiência na organização de provas desportivas
- Orçamento, patrocinadores, e outros apoios
- Rotação e distribuição geográfica em defesa dos interesses desportivos e de desenvolvimento do Padel

Será dada prioridade à organização de uma prova que mantenha a mesma data do ano anterior, desde que a mesma seja solicitada até ao dia 15 de Janeiro do ano em questão. A prioridade será retirada sempre que a organização não cumpra os requisitos mínimos exigidos pela APPL ou tenha dividas com a APPL.

Os organizadores das provas incluídas no calendário oficial cuja realização seja cancelada sem uma justificação prevista nos regulamentos, perderão o direito à caução inicialmente depositada.

11.3. Alterações

Após a publicação do Calendário Oficial, qualquer alteração aos dados de uma prova, deverá ser solicitado por escrito à APPL, que tentará atender a todos pedidos recebidos desde que não violem direitos de terceiros.

A APPL reserva-se o direito de alterar o calendário a qualquer momento por razões de conveniência, uma vez avaliadas as circunstâncias e sempre que as datas das provas internacionais sejam alteradas ou por razões de interesse da modalidade.

12. SELECÇÃO NACIONAL (TEAM APPL)

12.1. Atletas

Enquanto não existir a Federação Angolana de Padel, a APPL, em conjunto com as restantes Associações Provinciais de Padel, elegerá entre os seus atletas, em todos os escalões os melhores para a representar nos encontros, campeonatos ou provas internacionais.

12.2. Seleccionador Nacional/Treinador Nacional

Será a figura que se encarregará de delinear os processos de desenvolvimento dos atletas ao longo do ano, desenvolver o programa de treino das selecções, organizar e dar os estágios de selecções, acompanhar selecções em todas as deslocações que for possível, coordenar com os treinadores adjuntos, os métodos de treino e preparação a aplicar, avaliar as prestações dos jogadores e dar o seu contributo na escolha dos atletas que devem representar a APPL.

Para representar a selecção nacional em qualquer actividade, os atletas têm de cumprir obrigatoriamente com todas as cláusulas do Regulamento, bem como os adicionais seguintes requisitos:

- Respeitar e cumprir todos os regulamentos da APPL ou acatar todas as decisões do Presidente, Membro da Direcção, Seleccionador Nacional ou Director de Prova que acompanhe as selecções em qualquer actividade;
- Abster-se de fazer qualquer comentário público negativo, sobre qualquer decisão tomada pelo Presidente, Direcção, Seleccionador Nacional, Director de Prova, Árbitro, Staff da Federação ou membro de qualquer órgão social da APPL;
- O cumprimento é obrigatório para poder ser elegível para as listas de convocados. Caso não cumpra será automaticamente excluído, mesmo que tenha ranking que o qualifique automaticamente.

13. FORMAÇÃO

A formação tem um papel fundamental no projecto da APPL. É com boa formação de quadros técnicos que pretendemos ser bem-sucedidos no crescimento de um desporto regulamentado e fundamentado em bases fortes.

A formação de treinadores, Árbitros e Directores de Prova faz com que a modalidade se desenvolva em segurança, com provas bem organizadas e competitivas, com a garantia de boas escolas técnicas e a possibilidade de evolução dos jogadores, e seguindo as melhores práticas a nível internacional.

13.1. Cursos de Árbitros

Existem 3 níveis de formação de Juiz Árbitro (A1, A2, e A3) cujos requisitos e competências poderão ser consultados no Regulamento do Juiz Árbitro. Inicialmente, em Angola irá existir formação para o nível 1 de formação.

Os cursos de Juiz Árbitros serão incluídos no Calendário Oficial da APPL. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional, ficando à descrição da Comissão de Arbitragem.

Os Árbitros têm um regulamento próprio.

Os Árbitros que concluíam com aproveitamento estes cursos ficarão habilitados a arbitrar provas da APPL.

13.2. Cursos de Treinadores

A APPL considera fundamental que os quadros técnicos que ensinam e impulsionam o crescimento técnico da modalidade, sejam quadros profissionais qualificados para o exercício das suas funções.

Existem 3 níveis de formação de treinadores (T1, T2, e T3) cujos requisitos e competências poderão ser consultados no Regulamento do Treinador. Inicialmente, em Angola, irá existir formação para o nível 1 de formação de treinadores.

Os cursos de Treinadores serão incluídos no Calendário Oficial da APPL. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional, ficando à descrição da Comissão de Formação.

Realizar-se-á pelo menos um curso de formação de Monitores/Treinadores por ano. Este será normalmente no início do ano antes do início da temporada competitiva. No caso de se realizarem 2, um será no início do ano e o outro a meio do ano.

Os Monitores/Treinadores tem um regulamento próprio.

Os Monitores/Treinadores que integrem estes cursos ficarão habilitados a dar aulas nos clubes filiados da APPL.

Os clubes filiados da APPL não devem permitir que quaisquer Monitores/Treinadores não certificados pela APPL ou sem licença válida deem aulas nas suas instalações.

14. PATROCÍNIOS

14.1. Objectivo

A APPL é uma entidade sem fins lucrativos. Para assegurar o bom desempenho da sua actividade, dando resposta às várias iniciativas que se propõe desenvolver poderá recorrer a apoios de entidades privadas, podendo com estas estabelecer protocolos e parcerias que ajudem ao desenvolvimento da modalidade.

Qualquer entidade poderá ser patrocinadora da APPL desde que não seja concorrente de outro patrocinador com contracto em vigor.

As normas e procedimentos para os patrocinadores da APPL estão descritas no Anexo - Regulamento de Patrocínios APPL.

A lista de todos os patrocinadores e parcerias oficiais estará permanentemente actualizada no site da APPL

Os patrocinadores da APPL estarão presentes em todos os eventos homologados pela mesma, com uma presença em espaço próprio, dedicado à APPL e onde não entrem em conflito com os patrocinadores do torneio.

15. COMUNICAÇÃO APPL

O site da APPL é o veículo oficial de comunicação da APPL.

A APPL terá também presença nas redes sociais, como forma de promover a modalidade e as várias iniciativas de padel desenvolvidas pelos clubes e entidades promotoras que visem o desenvolvimento da modalidade

A conta APPL no Padel Teams será obrigatória para a organização de torneios homologados, e será o ponto central para publicação do ranking actualizado, inscrições em provas, consulta de calendário de provas.

O objectivo do site é proporcionar a todos os interessados na modalidade informação nacional e internacional sobre a modalidade, dar conhecimento de todas as actividades da APPL e seus parceiros e/ou associados, bem como ajudar a promover a mesma através de reportagens de provas, formação, resultados, rankings, vantagens do filiado, etc.

16. PAGAMENTOS

16.1. Geral

Todos os pagamentos à APPL devem ser feitos através do site, através das referências Multicaixa Express por ele geradas. Em caso de impossibilidade comprovada de fazer o pagamento por referência ME os mesmos deverão ser feitos por transferência bancária.

Todos os pagamentos feitos pela APPL são aprovados previamente pelo Director Financeiro ou em reunião de direcção da APPL.

A APPL apenas fará pagamentos mediante apresentação dos respectivos documentos legais (facturas, recibos verdes etc). Estes incluem mercadorias, despesas, subsídios, prémios de jogo, etc.

16.2. Jogadores, Treinadores, Árbitros e Director de Provas

Os pagamentos de filiação e de licenças devem ser feitos através do site através de referência Multicaixa Express.

As filiações só são válidas depois de pagas e só com a licença válida é possível exercer os direitos de filiado.

17. DIRECÇÃO

17.1. Responsabilidade

A direcção da APPL é responsável por dirigir todas as actividades da APPL. Tem o poder de decidir sobre qualquer circunstância que não esteja regulada pelo presente regulamento, e gerir os seus próprios recursos administrativos e financeiros.

17.2. Membros

A direcção é composta por:

- Presidente
- Vice-Presidente
- Secretário
- Tesoureiro
- Vogal

ficando cada um deles responsável por uma ou mais áreas de acção.

A composição da direcção e de todos os membros dos seus quadros sociais, técnicos e administrativos estará publicada em Anexo do presente regulamento, que será actualizado sempre que se justifique.

17.3. Pelouros

De acordo com as diferentes áreas de acção da APPL são definidos diferentes pelouros que serão distribuídos pelos membros da direcção. Nomeadamente:

17.4. Director Financeiro

O director financeiro é responsável por:

a) É responsável por todos os movimentos de dinheiro das contas da APPL. Deverá autorizar as saídas de dinheiro da APPL, salvo aquelas previamente aprovadas em reunião de direcção e afectas a programas específicos. No entanto deverá ser informado de todas as saídas e entradas de dinheiro.

b) Quaisquer transacções bancárias e pagamentos por parte da secretaria da APPL devem obter permissão do Director Financeiro.

c) Tem acesso aos extractos da conta bancária da APPL.

d) Faz a parte de contas do Relatório e Contas no final de cada ano.

17.5. Director Relações com Clubes e Associações

O director de relações com clubes e associações é responsável por:

a) Elo de contacto entre os clubes e A APPL.

b) Leva às reuniões de direcção as opiniões ou sugestões dos clubes ao longo do ano, e posteriormente dá feedback aos clubes sobre as propostas apresentadas.

17.6. Director de Comunicação, imagem e marketing

O director de comunicação, imagem e marketing é responsável por:

a) Coordenar toda a Comunicação e Imagem da APPL.

b) Coordenar o marketing da APPL.

c) Coordenar a imagem do site da APPL e do Facebook.

d) Coordenar as campanhas de Filiação da APPL junto dos Clubes

18. REGULAMENTO DISCIPLINAR

Em todas as provas e actividades da APPL, será aplicado o Regulamento de Disciplina da APPL

19. TRATAMENTO DE IMAGEM

Todos os clubes e jogadores associados permitem a captura e divulgação de imagens suas na prática da modalidade ou enquanto assistem às mesmas, no ambiente e contexto da modalidade.

20. DISPOSIÇÃO ADICIONAL

Todas as referências de dias, contidas no presente regulamento, sem especificar se são dias de calendário ou dias úteis, deverá ser interpretada como referindo-se a dias de calendário, não sendo excluído do cálculo qualquer dia não útil.

21. DISPOSIÇÃO FINAL

Este Regulamento Geral (RG) entra em vigor no dia 1 de Setembro de 2025, podendo vir a ser alterado em reunião de direcção e/ou ratificado em AG. A versão em vigor estará sempre actualizada no site da APPL com respectiva indicação na primeira página do mesmo.