



Premiership 2026

Regulamento de Prova

Luanda, 19 de Janeiro de 2026

*Revisão de escalões

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. A Liga de Clubes é uma competição por equipas em que as mesmas representam os clubes de Padel da província de Luanda.
- 1.2. Tem como principais objectivos dinamizar a modalidade, incentivar que jogadores conheçam e joguem com outros jogadores que habitualmente jogam em clubes diferentes, promover o espírito de equipa e uma competição salutar entre os clubes.
- 1.3. A Liga é composta por equipas que representam os clubes de Luanda.
- 1.4. Cada clube será responsável pela formação e inscrição da a sua equipa, que terá que ser composta por um mínimo de 14 e um máximo de 30 jogadores.
- 1.5. A Liga de Clubes é jogada de Março a Novembro de 2026, num formato de jornadas duplas, em que todos os clubes irão realizar contra cada uma das equipas adversárias:
 - Uma jornada em casa
 - Uma jornada fora
- 1.6. O número de jornadas irá depender do número de equipas inscritas.
- 1.7. Para a época de 2026 está prevista a participação máximo de 7 equipas, equivalente a 12 jornadas.
- 1.8. No caso de haver 7 equipas inscritas, cada jornada será composta por 6 jogos.

2. FUNÇÃO DA APPL

- 2.1. A APPL será a entidade organizadora e gestora da prova, responsável por:
 - Produção do regulamento,
 - Definição do calendário de jornadas,
 - Inscrição e validação das equipas,
 - Gestão dos resultados e classificações,
 - Exercício dos poderes disciplinares,
 - Gestão global da competição.
- 2.2. Será também a APPL a nomear o Juíz Árbitro da prova.
- 2.3. O Juíz árbitro não estará presente durante o decorrer das jornadas.
- 2.4. No final de cada jornada é responsabilidade da equipa vencedora comunicar os resultados ao juíz árbitro.
- 2.5. O juíz árbitro será responsável pela gestão da prova, de cada jornada, validação dos jogadores de cada equipa, tomada de decisão sobre jogadores, jogos, jornadas, entre outros items que afectem a competição de forma directa ou indirecta.

3. CLUBES, EQUIPAS E ATLETAS

- 3.1. Podem-se inscrever todos os Clubes da Província de Luanda que tenham um mínimo de 4 campos.
- 3.2. O clube que recebe a jornada deve assegurar as condições para a realização dos jogos, nomeadamente, disponibilidade de campos e bolas, nos dias e horas marcados, sem custos para as equipas adversárias.
- 3.3. Cada clube apenas pode ter uma equipa.
- 3.4. Os clubes só podem incluir atletas que tenham uma licença válida da APPL para o ano em curso.
- 3.5. Poderão entrar novos atletas nas equipas ao longo do ano, desde que respeitem as seguintes regras:
 - Não ultrapassem o número total de jogadores previstos na equipa,
 - Perfaçam número acima do total permitido.
- 3.6. É responsabilidade do clube e do capitão da equipa assegurar que tem jogadores de todas as categorias previstas para os jogos a realizar, de acordo com o modelo competitivo previsto no presente regulamento.
- 3.7. Um jogador não pode trocar de equipa durante uma época da liga. O mesmo poderá sair da Liga a meio da época mas não será permitida a sua inscrição nem na mesma, nem em outra equipa na mesma época.
- 3.8. As alterações à equipa, por lesão ou desistências devem ser comunicadas à APPL de forma tão célere quanto possível.

4. FORMATO DA PROVA

- 4.1. A prova será disputada em jornadas entre os Clubes inscritos. todos os clubes irão jogar contra a equipa adversário em 2 jornadas – uma jornada em casa e uma no clube do adversário.
- 4.2. Cada jornada é composta por 7 jogos distintos, sendo que cada jogador apenas pode jogar um encontro por jornada.
- 4.3. A jornada será sempre disputada nos seguintes escalões:
 - Jogo M1 – 2 jogadores de nível M1 ou inferior, caso a equipa assim o decida
 - Jogo M2 – 2 jogadores de nível M2, ou categoria inferior, caso a equipa assim o decida
 - Jogo Veteranos +45 – 2 jogadores de nível Veterano +50
 - Jogo Feminino – Jogo feminino com jogadoras de nível F1 e F2
- 4.4. O escalão dos jogadores será definido pelo ranking actual dos mesmos na APPL.
- 4.5. Não será permitida a repetição de jogadores em jogos da mesma jornada.
- 4.6. Caso um jogador repita um jogo dentro da mesma jornada, a irregularidade no 2º jogo

disputado será considerada como WO – Walk Over.

5. JORNADAS E ENCONTROS

- 5.1. O objectivo da Liga de Clubes é promover a realização de jogos e o espírito de equipa, incentivando a uma competição saudável e ao convívio entre clubes. Assim será sempre privilegiado o jogo.
- 5.2. As ordem das jornadas serão decididas por sorteio.
- 5.3. As jornadas serão disputadas às 6^{as} feiras a partir das 19h00.
- 5.4. As equipas podem decidir entre si outro dia e hora para realização dos jogos da jornada ou de parte deles, devendo os mesmos ser feito no máximo até ao final do dia da 2^a feira seguinte à data estipulada.
- 5.5. Caso os jogos não se concretizem serão consideradas derrotas para as duas equipas.

6. INSCRIÇÃO DE JOGADORES

- 6.1. Cada clube pode ter inscrito um máximo de 40 jogadores.
- 6.2. É obrigatório que os jogadores sejam associados da APPL com taxa de associado paga relativa ao ano em curso.
- 6.3. Caso um jogador saia da equipa não poderá fazer parte dessa mesma equipa, nem de nenhuma outra, na mesma época desportiva.
- 6.4. Em cada jornada, o jogador poderá participar na categoria que for mais conveniente para a sua equipa, desde que cumpra os requisitos de participação nessa categoria. Ou seja, como exemplo, um jogador -25, que tenha ranking absoluto M1, poderá numa determinada jornada jogar como M1 e na seguinte como -25.
- 6.5. Cada equipa poderá acrescentar ou remover jogadores da sua equipa entre os dia 1 e o dia 5 de cada mês. Os jogadores poderão ser usados de imediato.
- 6.6. A composição das diversas equipas estará permanentemente publicada durante a prova no site oficial da APPL - www.appl.ao.

7. REQUISITOS, PRAZOS E INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS

- 7.1. A inscrição das equipas deve ser feita em formulário próprio no site da APPL até ao dia **20.Fevereiro.2026**.
- 7.2. O sorteio será feito no dia **27. Fevereiro.2026**.
- 7.3. As jornadas irão decorrer às 6^{as} feiras, mediante calendário a ser publicado. Não podendo, por questões de calendário ou com o decorrer de outras provas, os jogos ser feitos num dia, a Comissão Organizadora irá definir um outro dia e horário para realização da jornada.
- 7.4. A taxa de pagamento para participação na Liga de Clubes 2026 é de 400.000Kz por equipa,

valor que irá permitir a remuneração do juiz árbitro e equipa de gestão da competição.

7.5. O pagamento deve ser feito com a inscrição da equipa.

8. CAPITÃO DE EQUIPA

- 8.1. Cada equipa deve designar um capitão e indicar o nome do mesmo, endereço de email e número de telefone com Whats App para contactos com APPL, Juiz Árbitro e capitães das outras equipas para agendamento dos jogos.
- 8.2. Da mesma forma, deverá ser designado um vice-capitão, com disponibilização dos mesmos dados que deverá responder em caso de indisponibilidade do capitão.
- 8.3. Deverá ser o capitão da equipa que joga em casa e contactar o capitão da equipa adversária e a agendar os jogos da jornada.
- 8.4. As obrigações do capitão de equipa são as seguintes:
- Representar sua equipa perante a APPL e as outras equipas.
 - Comunicar aos elementos da equipa os horários, regras, etc.
 - Convocar os jogadores para cada jornada e garantir a presença dos mesmos no local, dia e hora acordados.
 - Comunicar à APPL quaisquer ocorrências que possam acontecer durante a prova.
 - Monitorar a pontualidade e desportivismo dos seus jogadores.
 - Cumprir e fazer cumprir o regulamento junto dos seus jogadores.
 - Confirmar a recepção e leitura dos e-mails que sejam enviados pela APPL ou capitães das outras equipas.
 - Quando a pessoa designada para capitão de equipa não possa comparecer à jornada da sua equipa, poderá ser substituído por outro elemento da sua equipa, devendo este identificar-se perante a equipa adversária que irá para exercer as funções de capitão durante a jornada.
- 8.5. É responsabilidade do capitão de equipa fazer a composição da equipa cada jogo da jornada de acordo com o presente regulamento e cumprindo com o escalão de cada atleta.
- 8.6. A equipa para a realização de cada jogo não são comunicadas com antecedência por nenhuma das partes, as mesmas apenas se encontram em campo no horário do jogo.
- 8.7. A equipa poderá retirar um jogador para inscrever um outro desde que:
- Esteja dentro do período de transferências permitido – entre o dia 1 e o dia 5 de cada mês,
 - Não tenha ainda utilizado o total máximo de substituições ou integração de novos jogadores permitido – 5 novos jogadores por época,
 - Tenha ainda número de jogadores disponíveis na equipa – total de 40 jogadores.

- 8.8. Caso haja incoformidade em relação à equipa que jogou vs o escalão, pertença da mesma à equipa ou outra, tal facto deverá ser comunicado ao juiz de prova, não obstante a realização do jogo.
- 8.9. Incoformidades na equipa serão punidas com o resultado de WO para a equipa que cometeu a infracção.

9. DATAS E HORÁRIOS

- 9.1. A data limite para as inscrições é dia **20.Fevereiro.2026**.
- 9.2. O sorteio será feito no dia **27.Fevereiro.2026**.
- 9.3. A competição realiza-se entre Março e Novembro de 2026.
- 9.4. As jornadas devem ser realizadas à 6ª feira, a partir das 19h00.
- 9.5. A jornada deverá ser concluída até à 2ª feira seguinte à data estipulada para a realização da mesma.
- 9.6. Para cada jogo agendado deverá haver um tempo de tolerância de 15 minutos face à hora agendada.

10. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

- 10.1. O sistema de competição é por jornadas com 2 voltas, sendo que todas as equipas jogam uma jornada fora e uma em casa, de acordo com sorteio e calendário.
- 10.2. Os jogos serão jogados em 2 sets com Ponto de Ouro e Super Tie-Break no 3º Set.
- 10.3. No final da jornada serão contabilizados os resultados de cada equipa pela soma dos pontos dos 4 jogos previstos:
- Vitória – 3 pontos
 - Derrota no Super Tie-Break – 1 ponto
 - Derrota em 2 sets – 0 pontos
 - Derrota por FC (WO) ou irregularidade – 0 pontos
- 10.4. É permitido e está previsto o empate numa determinada jornada, sendo que o que conta é o resultado final da competição no final das jornadas.
- 10.5. Em caso de empate na classificação final, são aplicáveis, sempre por esta ordem, os seguintes critérios de desempate:
- Confronto directo;
 - Melhor/Maior diferença entre jornadas ganhas e perdidas entre as equipas empatadas;
 - Melhor/Maior diferença entre encontros ganhos e perdidos entre as equipas;
 - Melhor/Maior diferença entre sets ganhos e perdidos entre as equipas empatadas;
 - Melhor/Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos entre as equipas empatadas;
 - Caso o empate persista, as equipas devem jogar um jogo M1 entre si para desempatar;

10.6. Para efeito dos pontos anteriores o Super Tie Break conta como 1 set e 1 jogo ganho.

11. CALENDÁRIO DA LIGA DE CLUBES

- 11.1. O calendário da prova será definido pela Comissão Organizadora e publicado no site da mesma instituição onde permanecerá durante toda a competição e sempre actualizado.
- 11.2. Deverá prevalecer a realização das provas, pelo que, será sempre privilegiada a realização dos jogos e a realização da jornada completa.
- 11.3. Dentro da janela de tempo prevista para cada jornada as equipas poderão alterar os horários entre si e realizar os jogos da jornada em dias separados desde que cumpram com os mesmos.
- 11.4. Deverá ser o capitão da equipa da casa a contactar o capitão da equipa adversária e a propor dias e horários para realização dos jogos. Por mútuo acordo o horário poderá ser alterado, permitindo e privilegiando a realização dos jogos.

12. CLASSIFICAÇÃO

- 12.1. A classificação da jornada será actualizada no site da APPL após o fim do prazo definido para realização da jornada.
- 12.2. Caso, excepcionalmente, haja algum jogo pendente, a actualização da classificação será feita após a realização desse mesmo jogo.

13. RANKING

- 13.1. Os jogadores devem participar nos jogos da Liga de Clubes de acordo com o seu ranking e escalão actualizados no site da APPL.
- 13.2. Será sempre considerado o ranking actualizado no site da APPL à data de início da jornada a decorrer.

14. DESENVOLVIMENTO DA JORNADA

- 14.1. A composição das equipas de cada clube, estará sempre publicada no site da APPL (www.appl.ao) e actualizada com a classificação em vigor, podendo ser consultada pelos capitães e/ou representantes dos clubes para a programação das jornadas. Deverá ser sempre tida em consideração a lista publicada na data da realização da jornada.
- 14.2. É responsabilidade do capitão da equipa a selecção da equipa que irá disputar cada jornada e respectivo categoria de acordo com ranking e escalão dos jogadores, actualizados de acordo com o ranking da APPL.
- 14.3. A equipa que irá disputar determinado jogo deverá fazer-se presente no local e hora

indicados pelo capitão da equipa.

14.4. Não é necessária a comunicação prévia à APPL da equipa que irá disputar o jogo.

15. DESENVOLVIMENTO DA JORNADA

15.1. As jornadas deverão decorrer no dia e hora acordados entre os capitães das equipas.

15.2. Deverá ser o clube que joga em casa a ceder os campos e as bolas, sem custos para o clube visitante. Preferencialmente devem ser usadas bolas novas.

15.3. Apenas jogadores da equipa e o capitão da mesma podem dar indicações aos jogadores durante os jogos e apenas o poderão fazer nos períodos de descanso entre trocas de campo.

15.4. É responsabilidade do capitão da equipa que joga em casa comunicar os resultados dos vários jogos da jornada à APPL, preferencialmente no dia em que a mesma acontece e no limite até ao dia final da realização da jornada.

16. ORGÃOS DISCIPLINARES

16.1. Todas as questões disciplinares e competitivas que surjam durante a jornada devem ser comunicadas ao Juiz Árbitro da Prova e ao Director de Prova.

16.2. No que diz respeito a questões disciplinares são aplicáveis os Regulamentos Disciplinares da APPL.

17. DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS

17.1. Para esclarecimento de dúvidas sobre o presente regulamento, envie email para geral@appl.ao

Luanda, 15 de Janeiro de 2026