



Local	Padel Club Maputo + Play Padel + Gayle Padel - Maputo, Moçambique
Datas	Sábado + Domingo (20 e 21 Junho 2026)
Horário	Sábado: 08h00 – 22h00 · Domingo: 07h00 – 17h30
Organizador	CO+K Disruptive Creators - coandk.com
Iniciativa	First Capital Bank
Total Equipas	72
Versão	V6 – Adenda formato de jogo

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 Identificação e Âmbito

O FCB Padel Cup 2026 (doravante “o Torneio”) é uma prova de padel social de carácter não oficial, organizada pela CO+K Disruptive Creators por iniciativa do First Capital Bank, a realizar nos dias 20 e 21 de Junho de 2026 nas instalações do Padel Club Maputo (ATCM), Play Padel (COOP) e Gayle Padel (GAYLE), em Maputo, Moçambique.

O presente regulamento é de cumprimento obrigatório por todos os participantes, acompanhantes e membros da organização. A inscrição no Torneio implica a aceitação integral e incondicional do presente regulamento.

1.2 Objectivos

- Promover a prática desportiva do padel em Maputo num formato competitivo e festivo.
- Proporcionar uma experiência de torneio organizada, justa e transparente para todos os participantes.
- Fortalecer a comunidade de padel moçambicana e os laços entre praticantes de diferentes níveis.

1.3 Director de Prova

O Director de Prova (doravante “DP”) é a autoridade máxima durante a realização do Torneio. As suas decisões são finais e inapeláveis em tudo o que respeita à conduta da prova. O DP pode delegar funções em coordenadores de clube, sem perda de autoridade final.

2. ESTRUTURA E FORMATO DA PROVA

2.1 Modalidade e Composição das Equipas

- O Torneio disputa-se na modalidade de padel em pares (duplas).
- Cada equipa é composta por 2 jogadores, podendo ser dupla masculina ou feminina, conforme o escalão em que se inscrevem.
- Não são admitidas duplas mistas nesta edição.
- Os jogadores apenas podem pertencer a uma equipa durante o Torneio e não podem inscrever-se mais do que uma vez, seja no mesmo escalão ou em escalões diferentes.

2.2 Escalões

O Torneio organiza-se em oito escalões, cinco masculinos e três femininos, definidos por nível técnico autodeclarado e validado pela organização:

Escalão	Designação	Género	Nível Técnico
M1	Masculino — 1.ª Divisão / PRO	Masculino	Competitivo · Torneios regulares
M2	Masculino — 2.ª Divisão	Masculino	Intermédio-alto · Algum historial
M3	Masculino — 3.ª Divisão	Masculino	Intermédio · Prática regular
M4	Masculino — 4.ª Divisão	Masculino	Intermédio-baixo
M5	Masculino — 5.ª Divisão	Masculino	Iniciante
F1	Feminino — 1.ª Divisão / PRO	Feminino	Competitivo · Torneios regulares
F2	Feminino — 2.ª Divisão	Feminino	Intermédio · Prática regular
F3	Feminino — 3.ª Divisão	Feminino	Iniciante

A organização reserva-se o direito de mover equipas entre escalões até 48 horas antes do início do Torneio, com base em historial competitivo conhecido ou parecer dos clubes parceiros. Em caso de dúvida sobre o escalão adequado, a equipa deve optar pelo nível superior.

2.3 Formato de Competição

Sábado — Fase de Grupos

- Cada escalão é dividido em grupos de 4 equipas (ou de 3 no caso do F3), que disputam entre si um round-robin completo, garantindo um mínimo de 3 jogos (ou 2 no F3) por equipa.
- M3 e M4 contam com 3 grupos de 4 equipas cada; todos os restantes escalões têm 2 grupos.
- Os jogos da fase de grupos têm a duração de 1 hora.
- O formato de jogo é de 2 sets até 4 jogos, vantagens definidas por um Ponto de Ouro, com tie-break no empate 3–3, seguido de super tiebreak em caso de empate nos sets (1–1).

Domingo — Fase Eliminatória

- As Meias-Finais e Finais são disputadas em formato melhor de 3 sets completos, vantagens definidas por duas vantagens “normais” seguidas de um Ponto de Ouro, com tie-break no empate 6-6.
- Os jogos da fase de eliminatórias têm a duração de 1h30m.
- O apuramento para a fase eliminatória é descrito no Artigo 3.

2.4 Horário do Sábado

- Jogos disputados no ATCM, COOP e GAYLE
- Fase de Grupos (08h00 às 20h00).
- Horário Contínuo
- M1, M5, F1 e F2 jogam no ATCM
- M3 e M4 jogam na COOP
- M2 e F3 jogam no GAYLE
- Ver calendário publicado

2.5 Horário do Domingo

- Jogos disputados no ATCM
- Meias-Finais: 07h00 às 13h00.
- Intervalo: 13h00 às 14h00.
- Finais: 14h00 às 17h30, com slots desfasados
- A Final de M1 encerra o Torneio e disputa-se sempre no Court 1 do ATCM.
- Ver calendário publicado.

3. APURAMENTO PARA A FASE ELIMINATÓRIA

3.1 Escalões com 2 Grupos (M1, M2, M5, F1, F2, F3)

- Apuram-se as 2 melhores equipas de cada grupo — total de 4 equipas por escalão — para as Meias-Finais do domingo.
- O emparelhamento segue o sistema de Cabeças de Série: CS1 vs CS4 e CS2 vs CS3, onde CS1=1.º do Grupo A, CS2=1.º do Grupo B, CS3=2.º do Grupo A e CS4=2.º do Grupo B.

3.2 Escalões com 3 Grupos (M3 e M4)

- Apuram-se os 3 primeiros classificados (1 por grupo) mais o melhor 2.º classificado dos três grupos — total de 4 equipas por escalão.
- O emparelhamento coloca CS1 (melhor 1.º) vs CS4 (melhor 2.º), e CS2 vs CS3, protegendo os três primeiros classificados entre si.
- A determinação do melhor 2.º classificado entre grupos diferentes aplica os mesmos 11 critérios de desempate definidos no Artigo 4.2, com excepção do Confronto Directo (H2H) que não é aplicável entre equipas de grupos distintos — nesse caso, esse critério é ignorado e passa-se ao seguinte.

4. PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

4.1 Pontuação da Fase de Grupos

Resultado	Pontos
Vitória	3 pontos
Derrota	0 pontos

4.2 Critérios de Desempate — Dentro do Grupo

Em caso de igualdade de pontos entre duas ou mais equipas do mesmo grupo, aplica-se a seguinte ordem:

1. Pontos Totais
2. Confronto Direto
3. Pontos no Confronto Direto
4. Diferença de Sets no Confronto Direto
5. Diferença de Jogos no Confronto Direto
6. Diferença de Sets Total
7. Diferença de Sets Média
8. Diferença de Jogos Total
9. Total de Sets Ganhos
10. Total de Jogos Ganhos
11. Sorteio — moeda ao ar na presença do Director de Prova

5. INSCRIÇÕES

5.1 Período e Processo

- As inscrições decorrem de 1 de Junho a 7 de Junho de 2026 (domingo) até às 22h30, ou até esgotarem as vagas.
- A inscrição é feita exclusivamente através da plataforma oficial do Torneio e está sujeita ao pagamento da taxa de participação.
- Limite máximo: 72 equipas (8 escalões totais: 6 de 8 equipas, e 2 de 12 equipas). A organização pode ajustar o número de equipas por escalão conforme as inscrições recebidas.

5.2 Taxa de Participação

- A taxa de participação é de 1.500 MZN por jogador (3.000 MZN por equipa).
- A confirmação da inscrição está sujeita ao pagamento efectivo da taxa no prazo indicado. Inscrições sem pagamento dentro do prazo serão canceladas e a vaga disponibilizada.
- Não são efectuadas devoluções da taxa de inscrição após a confirmação, salvo em caso de cancelamento do Torneio pela organização.

5.3 Elegibilidade

- Podem participar pares masculinos ou femininos, sem limite de idade.
- Cada jogador só pode pertencer a uma equipa e a um escalão. Não é permitido a um jogador inscrever-se mais do que uma vez no Torneio, seja no mesmo escalão ou em escalões diferentes.
- A organização reserva-se o direito de reclassificar equipas entre escalões. As equipas serão informadas da sua classificação definitiva até D-3 (3 dias antes do início do Torneio). A partir dessa data, a classificação é considerada final.

5.4 Kit do Jogador

- Os kits da FCB Padel Cup serão entregues no primeiro dia do torneio, no clube onde a equipa disputará o seu primeiro jogo, e aquando da respetiva acreditação.
- Para o efeito, cada equipa deverá apresentar-se no clube com uma antecedência mínima de 30 minutos relativamente à hora agendada do seu primeiro jogo, de forma a proceder à acreditação e ao levantamento do respetivo kit.

6. REGULAMENTO DE JOGO — SÁBADO (FASE DE GRUPOS)

6.1 Formato de Jogo

- Cada jogo da fase de grupos é disputado ao melhor de 2 sets até 4 jogos.
- Cada jogo tem as vantagens definidas por um Ponto de Ouro;
- Em caso de empate no marcador ao fim dos 2 sets (1-1), disputa-se um super tie-break até 9 pontos, com mudança de lado no ponto 5 e Ponto de Ouro em caso de empate (8-8).

6.2 Horário e Pontualidade

- Os jogos iniciam-se à hora marcada. O horário do Torneio é publicado antecipadamente no RP e pelo grupo de Whatsapp do torneio.
- Não serão efetuadas alterações ao horário dos jogos.
- Todas as equipas com jogos num determinado clube devem estar presentes e acreditadas nesse clube até 30 minutos antes da hora do primeiro jogo da equipa nesse clube. A presença no campo é obrigatória na hora marcada para o jogo — original ou antecipada (ver abaixo). A acreditação no clube não substitui a obrigação de estar no campo à hora do jogo.

6.3 Atraso e Falta de Comparência

- Slots antecipados: sempre que um campo fique disponível antes da hora prevista (por término antecipado do jogo anterior ou por ausência das equipas do slot anterior), a Direcção de Prova pode antecipar o início do jogo seguinte.
- As equipas já presentes no clube são obrigadas a iniciar o jogo na hora antecipada comunicada pelo Coordenador. A hora antecipada produz os mesmos efeitos que a hora original para todos os efeitos deste regulamento.
- Ausência de uma equipa à hora de início (original ou antecipada): a equipa presente vence o jogo por 4-0, 4-0. A equipa ausente regista 0 pontos. O jogo é dado como concluído de imediato, libertando o campo para o slot seguinte.
- Ausência de ambas as equipas à hora de início (original ou antecipada): ambas registam 0 pontos e derrota por 0-4, 0-4 (DNS — Did Not Show).

6.4 Aquecimento

- O aquecimento em campo tem a duração máxima de 3 (três) minutos, contados a partir da hora marcada para o jogo (original ou antecipada). Findo esse período, o jogo inicia-se obrigatoriamente. O tempo de aquecimento é descontado do tempo total de 60 minutos do jogo.
- É vivamente recomendado que as equipas efectuem o seu aquecimento físico fora do campo antes da hora marcada, de forma a aproveitar ao máximo o tempo de jogo. A organização não é responsável pela falta de aquecimento prévio das equipas.

6.5 Bolas Oficiais

- A organização fornece as bolas para os jogos.
- Não são permitidas bolas trazidas pelas próprias equipas.

6.6 Arbitragem

- Todos os jogos são auto-arbitrados. As equipas são responsáveis por manter o marcador correcto e comunicar o resultado à organização após cada jogo.

- Em caso de dúvida ou contestação do marcador, caso decorram mais de 5 minutos sem que seja alcançada uma decisão entre as equipas, o coordenador do clube ou o Director de Prova intervirá e dará o jogo por concluído, sendo atribuída a ambas as equipas a derrota por 0–4, 0–4, com registo de 0 pontos para cada uma. A decisão deste é final.

6.7 Registo de Resultados

- Os resultados devem ser comunicados imediatamente pelas equipas após o jogo ao coordenador do clube, conforme instruções da organização.
- Resultados não comunicados pelas equipas dentro de 15 minutos após o final do jogo poderão ser registados como derrota de ambas as equipas, por decisão do Director de Prova.

7. REGULAMENTO DE JOGO — DOMINGO (FASE ELIMINATÓRIA)

7.1 Formato de Jogo

- Todos os jogos do domingo (Meias-Finais e Finais) são disputados em formato melhor de 3 sets completos, vantagens definidas por duas vantagens “normais” seguidas de um Ponto de Ouro, com tie-break no empate 6-6 (até 7 pontos, com vantagem mínima de 2).
- A duração máxima de cada jogo é de 90 minutos (1h30m).

Todas as demais regras da fase de grupos, 6.2 a 6.8 aplicam-se à Fase Eliminatória.

8. CONDUTA, FAIR-PLAY E DISCIPLINA

8.1 Princípios Gerais

O FCB Padel Cup 2026 é um evento desportivo e social. Todos os participantes, acompanhantes e membros da organização são obrigados a manter uma conduta de respeito, fair-play e camaradagem. O espírito do Torneio é competitivo mas inclusivo.

8.2 Comportamento Antidesportivo

- São proibidos: linguagem abusiva ou ofensiva, gestos desrespeitosos para adversários, árbitros ou organização, destruição de equipamento, e qualquer forma de intimidação.
- O Director de Prova pode emitir aviso verbal, advertir por escrito ou desqualificar sumariamente a equipa infractora, sem direito a recurso.
- Em caso de desqualificação, os resultados da equipa são anulados para efeitos de classificação.

8.3 Utilização das Instalações

- Os participantes devem respeitar as regras de cada clube parceiro. Danos causados às instalações são da responsabilidade da equipa causadora.
- Os campos devem ser desocupados no final do jogo de forma imediata, para permitir o início pontual do jogo seguinte.

9. CONDIÇÕES CLIMÁTICAS E INTERRUPÇÕES

- O Torneio realiza-se independentemente das condições meteorológicas.
- Em caso de condições excepcionais — chuva intensa, vento extremo, trovoadas ou qualquer situação que comprometa a segurança dos participantes ou a integridade do evento — a Direcção de Prova pode, a qualquer momento e sem necessidade de justificação adicional, tomar uma das seguintes decisões: (a) suspender temporariamente os jogos em curso; (b) alterar o local de realização de um ou mais jogos; (c) adiar o Torneio parcial ou totalmente para uma nova data; (d) anular o Torneio. A decisão é da exclusiva competência da Direcção de Prova e é inimpugnável.

- Em caso de interrupção temporária durante um jogo já iniciado: se o jogo completou pelo menos 1 set, o marcador é mantido e o jogo retomado o mais brevemente possível. Se não completou nenhum set, o jogo recomeça do início. Se a retoma não for possível dentro do horário do Torneio, a Direcção de Prova decidirá o resultado com base no marcador existente ou, na sua ausência, por sorteio.
- Em caso de adiamento para nova data: a organização comunicará a nova data nos canais oficiais com um mínimo de 5 dias de antecedência em relação à nova data proposta. Após essa comunicação, as equipas têm 72 horas (3 dias) para confirmar a sua participação. Equipas que não confirmem dentro desse prazo são consideradas desistentes, sem direito a reembolso da taxa de inscrição. Equipas que declarem não poder participar na nova data são igualmente consideradas desistentes, sem reembolso, salvo decisão contrária da organização.
- Em caso de anulação total do Torneio por decisão da organização motivada por condições climáticas ou de força maior, a organização procederá ao reembolso parcial das taxas de inscrição, deduzindo os custos já incorridos. O valor a reembolsar será comunicado no prazo de 15 dias após a decisão de anulação.

10. CABEÇAS DE SÉRIE E SORTEIO

10.1 Definição das Cabeças de Série

As Cabeças de Série (CS) são definidas antes do sorteio e determinam como as equipas são distribuídas pelos grupos, garantindo que as melhores equipas não se encontram logo na fase de grupos. As equipas são classificadas de CS1 (a melhor) a CS8 (ou CS12 em M3/M4), divididas em 4 potes de acordo com o seu nível competitivo. O sorteio garante que as 2 melhores Cabeças de Série de cada pote ficam sempre em grupos diferentes. Os CS da tabela abaixo referem-se à classificação global de seeding, independentemente do escalão:

Pote	CS	Critério de Inclusão
Pote 1	CS 1–4	Equipas com classificação em torneios nacionais/regionais ou ranking FCB 1 por grupo.
Pote 2	CS 5–8	Equipas com historial competitivo local comprovado.
Pote 3	CS 9–12	Equipas com prática regular, sem historial competitivo.
Pote 4	CS 13–16	Estreantes ou equipas sem historial — entram automaticamente.

10.2 Processo de Distribuição

- A distribuição das equipas na Fase de Grupos realiza-se via plataforma Racket Player (respeitando o critério dos 2 cabeças de série de cada escalão) e é comunicado oficialmente pela plataforma RP e pelo grupo de WhatsApp do Torneio.
- A distribuição da Fase Eliminatória é definida automaticamente pelos resultados da fase de grupos.
- Em caso de dúvida sobre o pote de uma equipa, a decisão final é do Director de Prova.

11. GESTÃO DE TEMPO E CALENDÁRIO

11.1 Princípios de Gestão

O calendário do Sábado é extenso e envolve 3 clubes com 9 campos e 102 jogos. O rigoroso cumprimento dos horários é essencial para o bom funcionamento do Torneio. As regras desta secção são de cumprimento obrigatório e não estão sujeitas a exceções, salvo decisão expressa do Director de Prova.

11.2 Regras de Pontualidade (Sábado)

- Os jogos têm duração de 60 minutos e começam à hora marcada (original ou antecipada), independentemente do nível de jogo ou da importância percebida do encontro.

- O aquecimento em campo é limitado a 3 minutos (contados a partir da hora marcada, original ou antecipada, descontados do tempo total de jogo). As equipas devem chegar ao campo prontas para jogar, tendo efectuado o aquecimento físico fora do campo antes da hora marcada (original ou antecipada).
- As equipas que não estejam prontas a jogar à hora marcada (original ou antecipada) estão sujeitas às penas do Artigo 6.3.

11.3 Mudança de Clube

- Cada equipa tem o seu clube atribuído para o dia inteiro (Sábado). Não são previstos deslocamentos entre clubes durante a fase de grupos.
- As equipas devem confirmar o seu clube de jogo na lista publicada e dirigir-se a esse clube 30 minutos antes da hora do seu primeiro jogo para fazer a credenciação.
- Em caso dúvida sobre a localização, contactar a organização com antecedência. Erros de localização por parte das equipas não justificam atrasos.
- Em caso de necessidade, a Direcção de Prova pode alterar os jogos, campos ou clubes atribuídos às equipas. Qualquer alteração será comunicada através do WhatsApp oficial do Torneio com a máxima brevidade possível.

11.4 Coordenadores de Clube

- Cada clube terá um Coordenador designado pela organização, responsável por: verificar presenças, gerir o horário local, registar resultados e reportar ao Director de Prova.
- O Coordenador tem autoridade para iniciar a contagem de tempo e registar DNS, sob supervisão do Director de Prova.

12. DESISTÊNCIAS E SUBSTITUIÇÕES

- Uma equipa que se retire após o início do Torneio sem motivo de força maior devidamente documentado terá os seus resultados já realizados anulados para efeitos de classificação do grupo.
- Em caso de lesão ou motivo de força maior, a equipa deve notificar imediatamente o Coordenador do clube e o Director de Prova. A decisão sobre os resultados já realizados é do Director de Prova.
- Não são permitidas substituições de jogadores durante o Torneio. A equipa é composta pelos 2 jogadores inscritos.
- Se um jogador não puder continuar por lesão no decorrer de um jogo, o jogo é dado como terminado. O resultado é decidido pelo Director de Prova com base no marcador existente.

13. COMUNICAÇÃO OFICIAL

- Toda a comunicação oficial do Torneio é efectuada através do grupo oficial de WhatsApp do Torneio e pelo RacketsPlayer.
- Qualquer informação publicada nos canais oficiais é considerada válida e vinculativa.
- As equipas são responsáveis por monitorizar os canais oficiais e assegurar que recebem todas as comunicações. A organização não é responsável por falhas de comunicação por parte dos participantes.
- Horários, resultados, classificações e quaisquer alterações ao programa serão comunicados exclusivamente pelos canais oficiais.

14. DIREITOS DE IMAGEM E PRIVACIDADE

- A organização reserva-se o direito de imagem do evento, incluindo jogos, jogadores, espectadores e activações, para utilização nas plataformas digitais do evento e do First Capital Bank.
- Ao inscreverem-se, as equipas autorizam o uso da sua imagem para fins de comunicação do evento.
- Os participantes podem filmar e fotografar para uso pessoal. A divulgação de conteúdo que lese a imagem de outros participantes ou do Torneio é proibida e poderá resultar em desqualificação.

15. CASOS OMISSOS E DISPOSIÇÕES FINAIS

- Em tudo o que não estiver expressamente previsto neste regulamento, aplica-se o espírito do mesmo e, subsidiariamente, as regras em vigor da Federação Portuguesa de Padel (<https://fppadel.pt>).
- O Director de Prova tem poder para decidir sobre qualquer situação não prevista, de acordo com os princípios de equidade, fair-play e bom senso desportivo.
- A participação no Torneio implica a aceitação integral, irrestrita e incondicional do presente regulamento e das decisões do Director de Prova.
- Qualquer reclamação deve ser apresentada por escrito ao Director de Prova antes do término do dia de jogo a que diz respeito. Reclamações posteriores não serão consideradas.

Aprovação e Assinaturas

First Capital Bank

Titular da Iniciativa

Assinatura e data



CO+K Disruptive Creators
Organizador do evento
co+k
Disruptive creators
COANDK SOCIEDADE UNIPESSOAL
NÚM. 4016-8700
Assinatura e data: 17/04/2026 - MOCAMBIQUE

