



# Regras Liga Padel God 1Q 2026

## Mix duplas desfeitas

"Todos gostamos de ganhar, mas aqui não há parvalhões"

1. Alinhamento inicial de equipas e campos em cada Mix

- 1.1. Sorteio para o campo 1 e 2 entre os 4 melhores classificados de esquerda com os 4 melhores classificados de direita da Classificação geral da Liga Padel GOD, à entrada para cada Mix. Exceção no Mix 1, sorteio aberto aos 20 jogadores)
- 1.2. Jogadores não incluídos no ponto 1.1 sorteados nos outros campos

2. Aquecimento e tolerância para início do Mix

- 2.1. O aquecimento funciona como tolerância para início do Mix = 5 min.  
Após os 5 min de aquecimento o Mix começa. Quem chegar depois do início do MIX a equipa é penalizada da seguinte forma:
  - . Até 5 min após início do jogo, começa a perder 1-0
  - . Até 10 min após início do jogo, começa a perder 3-0
  - . Mais de 10 min após início do jogo, a equipa perde 5-0

3. Jogos de 20 min.

- 3.1. No final do tempo de jogo, os jogos terminam imediatamente ao fim do ponto em disputa. Exceção a esta regra:
  - 1º Jogo a decorrer é decisivo para o desfecho final da equipa vencedora;
  - 2º Uma das equipas já tem 40 pontos joga-se mais 1 ponto, ou a equipa que tem 40 pontos fecha o jogo ou termina com o resultado obtido com o ponto adicional. Em caso de 40-40 é jogado ponto de ouro.;
- 3.2. Em caso de empate em jogos, o desempate é efetuado com ponto de ouro. (Ex.: o Resultado no jogo a decorrer é de 4-3, o jogo deve seguir. Caso haja empate (4-4) é jogado ponto de ouro e passa a contar Win, neste caso o resultado final seria 5-4.
- 3.3. As equipas devem informar na mesa o resultado do jogo que terminou.
- 3.4. Caso o jogo não termine devido a alguma situação especial, a equipa que causou a situação especial perde 5-0
- 3.5. Sempre que há dúvidas sobre a validade do ponto, bola dentro ou fora, rede ou chão, vidro ou chão, o ponto deve ser repetido.

4. No final de cada jogo as duplas são desfeitas do seguinte modo:

- 4.1. Quem está no campo 1 e ganha, mantém-se no campo 1 e joga contra o parceiro do jogo com quem acabou de vencer
- 4.2. Quem está no campo 1 e perde, desce campo para o campo 2 e joga contra o parceiro do jogo que acabou de perder
- 4.3. Nos restantes campos. Quem ganha sobe campo (rumo ao campo 1) e quem perde desce campo (rumo ao campo 5). As regras 4.1 e 4.2 aplicam-se nos jogadores.

5. Recuperação entre jogos de 2 minutos

6. No final de cada Mix, a classificação é alcançada pela quantidade de wins ganhos. Pode haver no Mix mais de 1 jogador na mesma classificação

A classificação de cada Mix é obtida pelo maior número de jogos ganhos (1 jogo = 1 win), mais o bonus de 3 "wins" por cada vitória em cada um dos 5 jogos do Mix, mais o bonus de 1 Win para os jogadores que terminam no campo 1

Pontos ganhos por Mix:

- 1º classificado = 8 Pts
- 2º classificado = 7 Pts
- 3º classificado = 6 Pts
- 4º classificado = 5 Pts
- 5º classificado = 4 Pts
- 6º classificado = 3 Pts
- 7º classificado = 2 Pts
- Restantes = 1 Pts

Prémios a cada MIX:

- 1º Classificado em cada Mix\*: Voucher W Barreiro de 1,5h (pode ser usado na Liga Padel GOD)
- 2º Classificado em cada Mix\*: Voucher W Barreiro de 1,5h (pode ser usado na Liga Padel GOD)
- \* Há 2 vencedores ou há 2 jogadores no 2º lugar! Em caso de empate é sempre atribuído ao jogador pior classificado na classificação geral
- 3º Classificado em cada Mix: 20€ Voucher(\*) Herbalife Nutrição e Bem Estar (válido por 1 Mês, não acumula com outros)
- 4º Classificado em cada Mix: 15€ Voucher(\*) Herbalife Nutrição e Bem Estar (válido por 1 Mês, não acumula com outros)
- 5º Classificado em cada Mix: 10€ Voucher(\*) Herbalife Nutrição e Bem Estar (válido por 1 Mês, não acumula com outros)

(\*) Aplicado em compras no valor mínimo de 40€.

7. Classificação da Liga

- 7.1. A classificação da Liga é obtida através da média de pontos alcançado (Pts Media = Pts / Qtd Mix jogados)
- 7.2. Para o jogador ser considerado no ranking tem de ter participação mínima de 50% de Mix jogados
- 7.3. Os jogadores com mais de 50% de Mix jogados, a cada bloco de 4 jogos é descontado o pior resultado, no final cada jogador tem de ter no mínimo 8 Mix jogados para ser elegível na Classificação. Caso exista absentismo e seja necessário recuperar resultados para atingir os 50%, serão sempre recuperados os últimos resultados retirados.
- 7.4. Jogadores com percentagem de Mix jogados inferior a 50%, são classificados pela maior percentagem de Mix jogados, seguido da pontuação média e depois a maior quantidade de Wins.
- 7.5. Na entrada para a última jornada, caso o 1º lugar ainda não esteja garantido o leader tem de jogar o MIX.

Prémios final da Liga:

- 1º Classificado: Oculos de Sol por Optica Milheiro + Pack Herbalife Nutrição e Bem Estar
- 2º Classificado: Pack Herbalife + 25€ Voucher(\*) Herbalife Nutrição e Bem Estar
- 3º Classificado: 25€ Voucher(\*) Herbalife Nutrição e Bem Estar
- 4º Classificado: 20€ Voucher(\*) Herbalife Nutrição e Bem Estar
- 5º Classificado: 15€ Voucher(\*) Herbalife Nutrição e Bem Estar

(\*) Aplicado em compras no valor mínimo de 40€.

8. Inscrição na Liga 15€

- 8.1. Custo de cada Mix à terça-feira = 10€ (jogadores inscritos)
- 8.2. Jogadores não inscritos na Liga pagam 13€ para jogar cada Mix

9. Inscrições para cada Mix

- 9.1. As inscrições são efetuadas no grupo do whatsapp.  
As inscrições para cada Mix semanal abrem sempre na quarta-feira, às 21:00. As inscrições para cada Mix são limitadas as 20 jogadores efetivos, sem limite de suplentes.  
Os inscritos na liga têm prioridade sobre os não inscritos durante as primeiras 24 horas após a abertura das inscrições do MIX.  
Os não inscritos na Liga podem inscrever-se desde a abertura das inscrições do MIX, no entanto só é validada a sua posição de inscrição após 24 horas, entram se os inscritos não tiverem completado as 20 vagas, caso contrário entram para os suplentes.

10. Datas e local

- 10.1. Início da Liga a 06/01/2026 e termina a 21/04/2026 no W Padel & Tennis do Barreiro