

# **Regulamento Geral**

## INTRODUÇÃO

1. Antes do início de cada época, será entregue a cada capitão de equipa uma cópia do regulamento, para LIGA REGIONAL RADIKAL DARTS. O mesmo deve ser lido atentamente e compreendido pelo próprio e por todos os membros da equipa. Deve ficar bem claro a todos os jogadores que o regulamento é para ser aceite como está redigido.

## CLASSIFICAÇÕES/EQUIPA

2. Todos os jogadores em competição têm de estar registados na máquina RADIKAL DARTS e possuir MPR (exceto na 1ª Cat.).
3. A liga Regional terá a seguinte limitação de jogadores inscritos por equipa: mínimo 4, máximo 7.
4. As equipas serão masculinas, femininas ou mistas.
5. As equipas mistas e femininas jogam no mesmo nível das masculinas
6. Na impossibilidade de uma equipa manter o local de jogo durante a época (quer por extinção do mesmo ou por desinteresse da casa), poderá continuar em prova se encontrar novo local, tendo de informar para tal a organização.
7. A pontuação das equipas será atribuída com base em: vitória – 3 pontos; empate – 2 pontos; derrota – 1 ponto; falta de comparência – 0 pontos.
8. No caso de se verificar um empate entre duas equipas na classificação final da sua liga, os critérios de desempate são:
  - a) Confronto direto entre as equipas.
  - b) Em caso de persistência do empate, é marcado um encontro entre as duas equipas, em local e data a designar pela organização. Esse encontro poderá ser presencial em local neutro ou online.
9. No caso de existir um empate entre 3 ou mais equipas e nenhuma tiver vantagem sobre todas as outras no confronto direto, os critérios, por ordem de prioridade serão:
  - a) Número de pontos (vitória 3 pontos; empate 2 pontos; derrota 1 ponto) alcançados pelas equipas empatadas, nos jogos realizados entre si.
  - b) Se o empate persistir, serão somados os parciais totais de todos os jogos entre as equipas empatadas.

10. À ORGANIZAÇÃO, reserva-se o direito de aprovar ou não, a hora padrão, proposto pelas equipas.

## INSCRIÇÕES

11. O pagamento da inscrição terá de ser efectuado aquando da entrega da própria folha de inscrição, ou esta não dará sequer entrada no programa de gestão de LIGAS e a equipa não será inscrita.
12. Antes do início da Liga todas as equipas recebem uma folha de inscrição na qual devem constar os dados de todos os seus jogadores, bem como as suas assinaturas que os vincularão às respectivas equipas para toda a época.
13. Todo o jogador, no início de cada época, é livre para se inscrever na sua equipa preferida.
14. São autorizadas inscrições de novos jogadores, se houver vagas na equipa (equipas que não tenham 7 elementos) no decorrer da época, desde que esses jogadores não tenham realizado nenhum encontro por outra equipa do mesmo grupo, durante a época em questão. Caso já tenha jogado numa equipa do mesmo grupo, não poderá jogar por nenhuma outra durante a presente temporada. Caso pretenda jogar numa equipa de um grupo distinto, poderá ser inscrito mediante o pagamento de 20€.
15. São autorizadas substituições de jogadores (num máximo de 4), no decorrer da época, tendo em conta exactamente o referido no ponto anterior.
16. Para validar essas substituições e/ou inscrições, será novamente feito o cálculo da média de MPR (actual) dos 4 melhores elementos, tirando o que sai e contando com o que entra, e essa média não poderá ser superior à sua categoria, como tal, o jogador que entra **terá de possuir obrigatoriamente MPR. NOTA: o MPR do jogador que entra não poderá exceder em + de 30 centésimas (+ de 0.30MPR) o limite máximo da categoria onde a equipa se encontra.**
17. **Se um jogador, ao longo da temporada subir o seu mpr pessoal em 1.00MPR em relação à categoria onde está inscrito (exceto na 1ª categoria onde não se aplicará este ponto), esse jogador não poderá efetuar mais nenhum jogo nessa equipa.** Nestes casos específicos, o jogador poderá ser substituído por outro, com MPR pessoal no máximo superior em 0.30MPR em relação à respetiva categoria da equipa.
18. Se no presente, a média dos 4 melhores elementos já exceder a categoria onde estão, poderá ser feita uma substituição desde que o

jogador que entra tenha o MPR inferior ao que sai. No caso de uma nova inscrição, o jogador que entra, terá de ter MPR inferior a todos os elementos já pertencentes à equipa.

19. As equipas que venham a disputar liguilhas, só poderão inscrever jogadores que tenham competido na fase regular por outra equipa (independentemente do grupo ou da categoria), mediante desvinculação definitiva da equipa anterior (ou seja, havendo taça, jogará pela equipa na qual se inscreve e não na anterior).
20. Um jogador poderá desvincular-se de uma equipa para representar outra mediante acordo prévio com o capitão da equipa onde se inscreveu primeiramente.
21. Em caso de litígio, o concelho reserva-se ao direito de decidir, depois de analisados os factos em questão, previamente enviados por escrito.
22. Todas estas inscrições e/ou substituições, terão de ser comunicadas à organização com um mínimo de 48h de antecedência em relação à jornada.

## ENCONTROS

23. No início de cada época devem ser afixados os calendários dos encontros, em todos os locais onde irão decorrer. Se por hipótese, o calendário for incompatível com o funcionamento do local visitado, deverá esta equipa apresentar um dia/hora alternativos (antes do início da Liga – reunião de capitães) para se encontrar uma solução de carácter permanente.
24. Todos os encontros terão a tolerância máxima de 30 minutos após os quais o encontro terá que ser iniciado, bastando para tal a presença de três jogadores por equipa, o que não acontecendo dará origem à falta de comparência à equipa infractora.
  - a) No período de 15 minutos imediatamente anterior ao início do jogo, terá que ser disponibilizada a máquina de jogo para aquecimento da equipa visitante. Para que esta regra não seja violada, a equipa da casa deve abster-se de aquecer neste período, estando presente ou não a equipa visitante. Se no final da tolerância ainda estiver alguma equipa em aquecimento, esta deverá finalizar imediatamente o mesmo, a fim de dar início ao encontro.
  - b) O aquecimento mínimo para cada equipa será de 12 setas por jogador.
25. Nos casos de falta de comparência, a equipa presente terá obrigatoriamente (num mínimo de 3 jogadores) efectuar um jogo (os 3 ao mesmo tempo), imediatamente após o período de tolerância,

para o campeonato que estiver activo na máquina, naquela data, a fim de a organização confirmar a presença da mesma, **bem como notificar por SMS**, logo de seguida a organização. Se a equipa presente não o fizer perderá também por falta de comparência. **NOTA:** Nos casos em que uma equipa ganhe por falta de comparência, são lhe atribuídos os 3 pontos da vitória, mas não as 12 partidas ganhas.

26. Nos casos em que uma equipa abandone o jogo a meio, **a essa equipa será atribuída falta de comparência** e a outra equipa terá de jogar, dois de cada vez, na mesma ordem da folha de jogo da liga, completando desta forma o número de partidas que faltavam no encontro, para o campeonato que estiver activo naquela máquina, a fim de a organização confirmar a presença da mesma e atribuir a esta o resto dos pontos da partida (ver também o ponto 9 do Regulamento Geral – Classificações, critérios de desempate). **NOTA:** neste caso não se aplica a nota anterior, do ponto 24. A equipa presente terá também de **notificar por SMS**, logo de seguida a organização deste facto.
27. O capitão de equipa é responsável por responder às questões postas pelos jogadores, notificar os mesmos das datas dos próximos encontros e marcar ou remarcar os ditos jogos, sempre de comum acordo com os capitães das equipas adversárias e notificando de imediato a Organização.
28. Os encontros poderão ser antecipados ou adiados, desde que os capitães das duas equipas estejam de acordo quanto a isso (**nota: a equipa adversária é livre de aceitar o adiamento do jogo ou não. Se a equipa não puder ou não quiser adiar o jogo, tem todo o direito a fazê-lo**). Os jogos adiados terão que ser realizados até 6ª feira após a data inicialmente prevista. Caso as equipas não realizem o encontro até 6ª feira, após a data original, ambas terão falta de comparência. A alteração dos jogos terá de ser comunicada obrigatoriamente **à organização** com antecedência mínima de 48 horas à data padrão da equipa da casa pelos dois capitães, via SMS, a fim de esta poder alterar a data e hora no programa de gestão da liga. Se assim não se verificar, o Concelho de Arbitragem reserva-se ao direito de atribuir falta de comparência às duas equipas.
29. Nos jogos online existe a possibilidade desse jogo ser realizado presencialmente, caso a equipa visitante assim o entenda, e de um jogo marcado para presencial ser online, caso as duas equipas estejam de acordo quanto a essa situação, desde que seja comunicado à organização com antecedência mínima de 48 horas, à data padrão da equipa da casa.

- 30.No caso de os capitães de equipa não chegarem a acordo, quanto a uma possível mudança de data ou hora de jogo, este terá de ser realizado na data prevista inicialmente, com os jogadores que estiverem presentes.
- 31.As equipas podem apresentar protestos (bem como pedir que a organização visualize os vídeos das partidas), sendo os mesmos redigidos numa folha A4, contendo no final as assinaturas de todos os jogadores presentes da equipa queixosa que participaram no encontro em questão. Os prazos de entrega dos protestos são de dois (2) dias úteis após a realização do encontro. Não respeitando estas datas, os mesmos serão considerados nulos.
- 32.Ao efectuar um protesto, a equipa queixosa deve obrigatoriamente continuar o encontro até ao seu término, caso contrário, o Concelho de Arbitragem na apreciação ao protesto atribuirá a derrota nos restantes jogos à equipa que se recusar a continuar o encontro. A única excepção será o facto de não haver comprovadamente condições físicas ou materiais (devido a alguma ocorrência extraordinária) de continuar o encontro.
- 33.Os capitães de equipa serão as entidades ajuizadoras de todas as anomalias/situações que possam acontecer nos encontros, recorrendo para esse efeito ao presente regulamento.
- 34.Excepcionalmente, por decisão do Concelho de Arbitragem, poderá ser nomeado um delegado ao encontro, caso tal seja humanamente possível.
- 35.A presença do delegado será de ajuizar todas as ocorrências que possam surgir durante o encontro.
- 36.No caso de alguma equipa não poder jogar, por impossibilidade da casa em que joga, será acordado entre organização e a equipa visitada, um local para realização do jogo, por proximidade geográfica (caso o jogo seja presencial), desde que comunicada com um mínimo de 12h de antecedência. Caso assim não aconteça, perderão por falta de comparência. Caso o jogo seja online, uma equipa pode solicitar a realização do seu jogo noutra local qualquer (sem limitação geográfica) onde exista uma Radikal Darts, desde que o proprietário do estabelecimento onde a equipa se inscreveu assim o autorize e desde que esse local onde pretendem realizar excepcionalmente esse jogo, reúna as condições consideradas satisfatórias para a realização do mesmo.
- 37.**Na última jornada da Liga, independentemente da hora padrão da casa, os jogos terão de ser realizados às 16.00h**, excepto nas casas que tenham 2 equipas na mesma máquina (nesta situação, a organização irá escolher o jogo que se realiza às 16.00h, tendo em conta o grau de influência possível desse jogo, na classificação geral)

ou excepto os jogos que já não tenham qualquer influência na classificação. No caso de haver alguma impossibilidade não relacionada directamente com as equipas, à organização reserva-se o direito de alterar o dia padrão estipulando um definitivo.

## Generalidades

38. Fair-play, bom comportamento e boa conduta são obrigatórios a todos os jogadores, do início ao fim dos encontros.
39. Os jogadores devem demonstrar o seu espírito desportivo e reconhecer com dignidade, quando vencidos os bons resultados do oponente. Quando vencedores, encarar a vitória sem ridicularizar o oponente e abster-se de comentários e/ou gestos que possam afectar a dignidade do jogador ou equipa vencida.
40. Todos os jogadores e respectivos responsáveis de equipa comprometem-se a demonstrar espírito desportivo, cumprindo os termos deste regulamento.
41. A liga é um complemento das actividades do estabelecimento, e não a sua principal. Os jogadores devem adaptar-se a todas as outras actividades do estabelecimento.
42. Todos os jogos devem ser jogados em silêncio (adequado à necessária concentração), pelos intervenientes (suplentes inclusive), por jogadores de outra equipas, e se possível pelo público em geral.
43. Todas as deslocações e quaisquer encargos ou prejuízos decorrentes da participação nas provas da Liga são por conta e risco das equipas ou jogadores.
44. Todas as situações não previstas neste regulamento serão avaliadas e resolvidas em tempo útil pelo conselho de arbitragem.

# **REGULAMENTO DE JOGO**

## **REGRAS ESPECIFICAS**

1. Todos os encontros são realizados exclusivamente nas máquinas RADIKAL DARTS internacionalmente reconhecidas:
  - . Diâmetro do alvo – 39.5cm
  - . Distância centro/linha de lançamento – 300 cms
  - . Comprimento da linha lançamento – 50 cm
2. Todos os dardos devem ter ponta plástica e não exceder o peso máximo de 20 grs.
3. Cada encontro da liga será constituído por 12 partidas realizadas em equipas (2 contra 2).
4. 6 Partidas cricket
5. 6 Partidas 501 DO
6. Cada equipa durante o encontro tem o mínimo de 3 ou 4 jogadores em jogo, podendo ter o máximo de 2 suplentes, para efeito de substituição no decorrer do encontro.
7. Uma equipa poderá iniciar o encontro com um mínimo de 3 jogadores, podendo depois o jogador em falta efectuar a sua entrada em jogo a qualquer momento, desde que esteja inscrito na ficha de jogo e seja a sua vez de lançar os dardos.
8. Partida em que haja um jogador não presente será passada a sua vez de jogar.
9. O jogador que esteja em jogo sozinho, sem parceiro, não pode passar os seus lançamentos, enquanto não completar o seu jogo. Faz-se notar que no caso do 501 DO é possível ganhar o jogo sem parceiro.
10. Todo o jogador que queira participar no encontro tem que constar na ficha de jogo
11. São autorizadas 2 substituições por encontro, e todo o jogador substituído dá por terminada a sua participação no encontro.
12. Uma troca de ordem de jogadores – contrariando a ordem pré estabelecida na ficha de jogo – durante o encontro ou jogos não é autorizada, perdendo o jogo em questão, a equipa que cometer esta infracção.
13. A ordem dos jogos (team cricket ou team 501), bem como a dos jogadores será segundo modelo pré definido que consta na ficha de jogo.
14. Cada jogo (team cricket ou team 501) é constituído por rondas.
15. Uma ronda consiste em todos os jogadores em jogo lançarem 3 dardos cada. Um jogador pode decidir passar 1, 2, ou 3 todos os seus lançamentos.

16. Um jogador só deve lançar os dardos após autorização da máquina. Se o fizer antes perderá o (s) dardo (s) lançado (s).
17. O jogador é sempre responsável por verificar quando é a sua vez de efectuar o lançamento.
18. Durante o lançamento, o jogador deve ter à sua volta o espaço necessário para que nada o incomode.
19. Se os jogadores desejarem efectuar o lançamento para além da zona delimitada pela linha de lançamento, deverão fazê-lo para trás do alinhamento da mesma.
20. Um lançamento é sempre considerado válido desde que o dardo tenha sido projectado em direcção à máquina, atingindo-a ou não e independentemente do lançamento ter sido registado pela mesmo, ou não. **NOTA:** Este ponto não é válido para os jogos online, uma vez que a organização não consegue visualizar nos vídeos das partidas esta situação.
21. Um jogador não pode empurrar um dardo para que este seja registado.
22. Não é permitido relançar dardos nem lançar mais do que 3 dardos numa ronda.
23. Se um jogador deixar cair um ou mais dardos acidentalmente, estes não serão considerados lançados.
24. Se um jogador parar ou prender um segmento, o lançador deve pedir ao capitão da equipa adversária que retire o dardo que causou o problema e passe o jogo novamente até si, para que possa lançar os restantes dardos que tem direito.
25. A única situação em que se considera válido, um dardo não registado/descontado pela máquina, é no caso de um dardo vencedor.
26. Para ser considerado dardo vencedor, o dardo deve ficar no alvo e mostrar claramente que está no segmento que daria vitória ao lançador.
27. Em caso de avaria da máquina, os capitães devem decidir se o encontro continua, se se chama a assistência (nem sempre será possível esta deslocar-se ao local) ou se a continuação do encontro é remarcada, até 6ª feira após a data inicialmente prevista (notificar sempre a Organização). Caso seja necessário remarcar o encontro, para este ser finalizado, e os capitães não cheguem a acordo quanto a uma nova data, o jogo fica automaticamente marcada para 6ªfeira, às 21.00h. Caso uma equipa não compareça ao encontro, na nova data, perde o resto dos pontos em disputa e, caso não compareça nenhuma



equipa, perdem as duas a totalidade do encontro (para validar a presença da equipa na nova data, proceder como na alínea 24, do Regulamento Geral – Encontros.) NOTA: A organização poderá decidir (se assim o entender por ser viável) que o jogo prossiga noutra máquina próxima geograficamente, estabelecendo como distância máxima, os 10kms. Se houver recusa por parte de alguma das equipas, perderá o resto dos pontos em disputa.

28. No caso dos jogos online, se a ligação for abaixo e conseqüentemente o jogo for interrompido, por exemplo, por falha da internet, motivo esse totalmente alheio à organização, é favor executar os seguintes passos:

- Desligar tudo o que estiver a consumir net
- Ligar ao outro capitão e desligar/reiniciar as duas máquinas ao mesmo tempo.

Se após duas ou três tentativas, o problema persistir, comunique a organização e esta poderá decidir mudar uma das equipas (ou mesmo as duas), para outra máquina, tendo como distância máxima definida, os 10kms. Se uma equipa recusar perde o resto dos pontos em disputa, e, se as duas equipas recusarem, perdem ambas a totalidade do encontro. No caso de não ser de todo viável deslocar as equipas, a continuação do encontro terá de ser remarcada, tendo como base o descrito no ponto anterior (consultar ponto 27).

29. No caso de falta de energia o jogo será retomado automaticamente pela própria máquina assim que a energia esteja restabelecida.

30. As faltas são avaliadas e determinadas pelos capitães de equipa de forma justa e imparcial, seguindo as regras do fair-play e com desportivismo, assim como o presente Regulamento.

31. Uma repreensão consiste num aviso formal, feito por um capitão a outro, relativamente a um jogador adversário.

32. Faltas de possível repreensão:

- a) O jogador atravessar a linha de lançamento antes que a máquina registre o lançamento, ou o dardo chegue ao alvo
- b) O jogador pisa a linha de lançamento além do seu limite.
- c) O jogador sai da área de lançamento
- d) Atraso intencional e desnecessário do jogo
- e) Distrair um jogador ou fazer com que perca a concentração.
- f) Comportamento incorrecto e reprovável

33. Faltas passíveis de penalização imediata:

- a) Um jogador lança na vez do parceiro – perde os restantes dardos a que possa ter direito e a equipa perde os próximos 6 lançamentos (1 round).
- b) Um jogador lança na vez do adversário, perde os restantes dardos e a equipa faltosa perde os próximos 12 lançamentos (2 rounds).

- c) Um jogador marca pontos à mão no seu marcador – perde os restantes dardos a que possa ter direito e a equipa faltosa perde os próximos 12 lançamentos (2 rounds).
  - d) Um jogador termina o jogo num lançamento em que foi cometido uma falta passível de penalização imediata – a equipa faltosa perde esse jogo.
34. Quando se dá uma infracção o jogo pára imediatamente, procedendo-se à sua análise e posterior resolução.
  35. No caso dos jogos online, os 2 capitães deverão obrigatoriamente estar contactáveis durante o encontro (qualquer alteração ao número de telemóvel deverá ser comunicada à organização, a fim de esta o disponibilizar aos capitães das outras equipas).
  36. Todas as situações não previstas neste regulamento devem ser submetidas à avaliação do Concelho de Arbitragem em tempo útil, com vista à sua resolução imediata, se possível, ou à elaboração de novos pontos deste regulamento.

**\*Nota:** Todos os encontros serão visualizados posteriormente e caso não tenha sido cumprido o regulamento, a equipa que tenha cometido a infracção perderá aquela partida (e não a totalidade do encontro), atribuindo a organização a vitória à equipa adversária.

# **REGULAMENTO DISCIPLINAR**

## **INFRACÇÕES**

1. No decorrer da época se uma equipa fizer três faltas de comparência, será eliminada da liga. Numa liga a 2 voltas todos os seus resultados serão retirados da classificação, ficando todas as equipas com o mesmo número de encontros. No caso de uma liga a 4 voltas, se as duas primeiras (casa e fora) já estiverem completas, esses pontos não serão retirados da classificação, serão retirados somente os resultados posteriores, desde o início da 3ª volta, ficando todas as equipas com o mesmo número de encontros.
2. Uma equipa que tenha uma falta de comparência, perde o jogo e recebe zero pontos nessa jornada, e a equipa presente recebe os três pontos pela vitória, mas não as 12 partidas ganhas. A única maneira de evitar esta situação, é contactar a equipa opositora e o Concelho de Arbitragem, 48 horas antes do encontro para que se possa marcar novamente nova data, por acordo entre as duas equipas.
3. No caso de se verificarem adulterações propositadas de resultados, os jogadores responsáveis poderão ser punidos com a eliminação da Liga, uma vez apuradas responsabilidades dos mesmos, nas infracções cometidas.
4. No caso de se verificar um comportamento extremamente gravoso de um jogador contra alguma casa, espectador, interveniente no jogo ou para a modalidade, a punição poderá tomar a forma de eliminação directa do jogador sem necessidade de recorrer a suspensões.
5. Caso a organização assista a um atraso propositado entre partidas (período entre o término de uma partida e o início da próxima) e tendo como base o tempo de 2 minutos e meio, poderá, se assim o entender, penalizar a equipa infratora com a derrota nessa ou nessas partidas. Caso a organização verifique uma demora que considere excessiva entre os lançamentos dos dardos numa determinada ronda, ou a lançar os dardos entre uma ronda e outra, também poderá penalizar a equipa infratora com a derrota nessa ou nessas partidas, se assim o entender.

**Nota:** Este ponto só será válido com a devida visualização dos acontecimentos, por parte da organização (em “direto”), o que, devido à enorme quantidade de jogos e de telefonemas, poderá não ser possível.

## CONCELHO DE CAPITÃES

6. Todas as decisões acerca de infracções ocorridas durante a Liga, serão tomadas pela organização ou concelho de capitães, após análise dos factos ocorridos e de ouvir todas as partes envolvidas, inclusive possíveis testemunhas. Toda a decisão quando tomada torna-se irrevogável.
7. A única entidade que pode convocar um Concelho de capitães é a organização, por decisão sua ou por pedido fundamentado dirigido à Organização de 1/3 dos capitães da Liga em questão.
  - a) Serão tomadas como definitivas as decisões do concelho de capitães, somente quando estiverem 2/3 os capitães.
  - b) No caso de estar menos de 2/3 dos capitães, as decisões serão tomadas com carácter provisório;

### Concelho de capitães:

1. Um concelho de capitães consiste na convocação dos capitães da Liga para debater e decidir sobre o assunto que constitui o motivo da convocação.
2. Consideram-se áreas de competência exclusiva do Concelho de Capitães:
  - a) Punição disciplinar a jogadores.
  - b) Recomendações ou avisos a entidades participantes em Ligas
  - c) Promoção de acções ou ideias construtivas quanto ao desenvolvimento da modalidade.
3. Todas as decisões tomadas em concelho de capitães são por maioria qualificada.
4. Têm assento neste concelho com direito a um (1) voto cada:
  - a) Os capitães ou representantes legítimos de cada equipa.
  - b) Os membros da organização.
5. No caso de um capitão não poder comparecer ao concelho, poderá indigitar por escrito um seu representante (membro da mesma equipa ou não), sendo o mesmo obrigatoriamente jogador da Liga ou proprietário de um local de jogo.
6. Uma mesma pessoa pode acumular várias indigitações de voto.
7. Na decisão sobre um jogador, o seu capitão ou representante dessa equipa, está impossibilitado de votar, embora possa ou não fazer a sua defesa.

8. Todas as deliberações tomadas pelo concelho de capitães são vinculativas e definitivas no que diz respeito à punição disciplinar de jogadores. Em outros assuntos, qualquer deliberação só pode tomar a forma de recomendação ou aviso.
13. Consideram-se áreas de competência exclusiva da Comissão de Arbitragem:
- a) Elaboração de regulamentos.
  - b) Elaboração de comunicados.
  - c) Elaboração de classificações.
  - d) Convocação e aplicação das decisões do Concelho de capitães.
  - e) Punição a equipas por falta de comparência.
  - g) Análise e decisões acerca de protestos de jogo.
  - h) Qualquer outra ocorrência não prevista neste Regulamento.
14. As directivas descritas neste Regulamento serão aplicadas sem qualquer tipo de contemplação ou tolerância e sem excepções.
15. Ao Concelho de Arbitragem, é reservado o direito de excluir todo e qualquer jogador ou casa, que considere estar a prejudicar directa ou indirectamente, no âmbito desportivo ou comercial o bom funcionamento da Liga, perdendo os elementos em questão todo e qualquer prémio, conquistado nesta época. Esta exclusão pode ter um carácter vitalício ou não.
16. À organização reserva-se o direito de tomar toda e qualquer acção que considere necessária à defesa dos seus interesses legítimos como entidade promotora da Liga Regional.