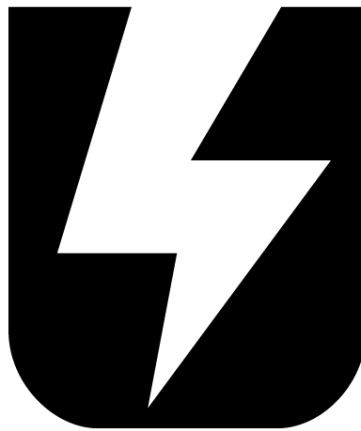


ULTRALIGA



Sezon 2019
Regulamin Rozgrywek

Wprowadzenie

Oficjalny zbiór zasad Ultraligi, będącej częścią systemu European Regional League/Europejskich Regionalnych Lig, ma zastosowanie wobec każdej drużyny, która bierze udział w tych rozgrywkach w 2019 roku. Zasady te dotyczą także właścicieli drużyn, managerów, członków sztabów szkoleniowych oraz każdego z zawodników indywidualnie, jak również innych pracowników tych organizacji. Przepisy te znajdują zastosowanie wyłącznie w rozgrywkach Ultraligi oraz nie obejmują innych turniejów lub rozgrywek League of Legends.

League of Legends European Championship Limited, spółka z ograniczoną odpowiedzialnością zarejestrowana w Irlandii, ustanowiła te zasady dla rozgrywek League of Legends w celu zunifikowania i ujednoczenia zasad stosowanych w profesjonalnym współzawodnictwie.

FRENZY spółka z ograniczoną odpowiedzialnością zaadaptowała te oficjalne zasady w celu zapewnienia integralności systemu ustanowionego przez League of Legends European Championship Limited dla wszystkich rozgrywek League of Legends, jak również w celu zapewnienia równowagi współzawodnictwa pomiędzy drużynami na każdym poziomie rozgrywkowym.

Ujednoczone zasady są korzystne dla wszystkich stron zaangażowanych w rozgrywkę Ultraligi, w tym drużyn, ich managerów oraz poszczególnych zawodników.

Reguły, które znajdują zastosowanie do wszystkich regionów, udostępnione zostały pod wskazanym adresem:

https://www.lolesports.com/en_US/eu-lcs/eu_2018_summer/about/globalRules

Uregulowanie reguł współpracy pomiędzy Managerami Zespołów, Zawodnikami oraz Organizacjami zostały pozostawione w gestii Organizacji oraz Managerów wraz z Zawodnikami.

1. Warunki uczestnictwa

Aby móc uczestniczyć w Ultralidze, będącej częścią systemu European Regional League/Europejskich Regionalnych Lig (ERL), Zawodnicy oraz drużyny muszą spełniać poniższe warunki:

1.1. Ograniczenia Wiekowe

- 1.1.1. Każdy Zawodnik, który nie ukończył 16 lat, nie jest uprawniony do występowania w żadnym Meczu Ultraligi lub European Masters.
- 1.1.2. Każdy Zawodnik, który nie ukończył 18 lat, musi posiadać dokument podpisany przez opiekuna prawnego, wyrażający zgodę na jego uczestnictwo w Ultralidze.
- 1.1.3. Przedstawiciele Ultraligi mają prawo zażądać dokumentu potwierdzającego wymagany wiek lub dokumentu podpisanego przez opiekuna prawnego, wyrażającego zgodę na uczestnictwo Zawodnika w Ultralidze.

1.2. Ograniczenia Regionalne

- 1.2.1. Każdy z zespołów Ultraligi zobowiązany jest do posiadania w swoim Składzie Podstawowym co najmniej trzech Lokalnie Wyszkolonych Zawodników (LWZ)

Za Lokalnie Wyszkolonego Zawodnika uznaje się osobę, która spełnia co najmniej jedno z poniższych kryteriów:

- 1.2.1.1. Zawodnik miał legalne miejsce pobytu i występował w rozgrywkach na obszarze objętym przez Ultraligę w okresie nie krótszym niż 36 miesięcy w ciągu ostatnich 60 miesięcy, przed udziałem w pierwszym spotkaniu nowego sezonu rozgrywek Ultraligi.
- 1.2.1.2. Zawodnik wystąpił w większości meczów Ultraligi, w co najmniej ostatnich dwóch z trzech sezonów, przed udziałem w pierwszym spotkaniu nowego sezonu Ultraligi. Dodatkowo, sezon zostanie zaliczony dla Zawodnika na poczet wymaganego statusu LWZ, jeśli ten będzie zgłoszony w Minimalnym Składzie zespołu

Ultraligi, nawet jeżeli nie będzie brał aktywnie udziału w rozgrywkach Ultraligi, pod warunkiem, że nie będzie występował w rozgrywkach innej Europejskiej Regionalnej Ligi.

1.2.2. Zawodnik w tym samym czasie może posiadać status LWZ, tylko i wyłącznie jednej Europejskiej Regionalnej Ligi. Żadna osoba nie będzie traktowana jako Lokalnie Wyszkolony Zawodnik przed swoim zadeklarowaniem statusu LWZ do właściwej Europejskiej Regionalnej Ligi.

1.2.3. Zawodnicy mogą wykazać swój status LWZ poprzez przedłożenie dokumentów, poświadczających ich prawo do uzyskania statusu LWZ, przedstawicielom właściwej Europejskiej Regionalnej Ligi.

1.2.3.1. Istnieją dwie główne kategorie dokumentów, poświadczających prawo do uzyskania statusu: Dokumenty Państwowe (np. Dowód Osobisty, Książeczka Wojskowa) oraz Dokumenty Prywatne (np. Dokumentacja szkolna, rachunki za media, wyciągi bankowe, zeznania podatkowe, dokumenty ubezpieczeniowe, dokumentacja medyczna i rejestry zatrudnienia).

Osoby niepełnoletnie mogą także uzyskać potwierdzenie statusu LWZ przez ich rodziców lub opiekunów prawnych, poprzez wpierw przedłożenie poświadczających status rodzica/opiekuna prawnego (np. akt urodzenia), a następnie przedłożenie dokumentów będących w posiadaniu rodzica bądź opiekuna prawnego, jak wskazano powyżej.

1.2.4. Zawodnicy, którzy występowali w Europejskich Regionalnych Ligach w 2018 roku i nie zadeklarowały statusu LWZ w żadnej z ERL, mogą uzyskać status LWZ w ERL, w której ostatnio występowały.

1.2.5. Zawodnicy mogą uzyskać status LWZ, jeżeli mieli miejsce legalnego pobytu i byli obecni w rozgrywkach objętych obszarem Europejskiej Regionalnej Ligi przez co najmniej 36 miesięcy po ukończeniu 13 lat.

Jeżeli Zawodnik potrafi udowodnić, że nie uzyskał statusu LWZ w jakiejkolwiek Europejskiej Regionalnej Lidze w przeszłości oraz nie uzyskał statusu LWZ w jakiejkolwiek Europejskiej Regionalnej Lidze w oparciu o wymienione powyżej kryteria, Przedstawiciele Ultraligi mogą przyznać takiemu Zawodnikowi status LWZ na podstawie swojej wyłącznej decyzji.

- 1.2.6.** Aby zespół mógł uczestniczyć w Ultralidze, maksymalnie dwóch graczy może być rezydentami spoza Europy (Eu), zgodnie z ich statusem Interregional Movement Policy (IMP), z Unią Europejską zdefiniowaną jako: Albania, Andora, Austria, Belgia, Bośnia i Hercegowina, Bułgaria, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Niemcy, Grecja, Węgry, Islandia, Irlandia, Włochy, Kosowo, Łotwa, Liechtenstein, Litwa, Luksemburg, Macedonia, Malta, Monako, Czarnogóra, Holandia, Norwegia, Polska, Portugalia, Rumunia, San Marino, Serbia, Słowacja, Słowenia, Hiszpania, Szwecja, Szwajcaria, Ukraina, Zjednoczone Królestwo (Wielka Brytania), Watykan (Stolica Apostolska). Dodatkowo zespoły mogą mieć maksymalnie dwóch graczy w składzie, którzy nie są rezydentami w kraju lub krajach organizujących rozgrywki ERL.

W 2019 roku, poniższe ograniczenia regionalne będą miały zastosowanie jako alternatywa dla regulacji wskazanych w sekcji 1.2:

- 1.2.7.** Minimum trzech z pięciu Zawodników Składu Podstawowego, włącznie z Zawodnikami Rezerwowymi, musi posiadać miejsce stałego pobytu na terytorium Europy, definiowanym tak samo jak w sekcji 1.2.6.
- 1.2.8.** Zawodnicy występujący w Europejskiej Regionalnej Lidze muszą być zdolni do wykazania swojego miejsca stałego pobytu w kraju lub krajach organizujących rozgrywki Europejskiej Regionalnej Ligi, jak również w regionie europejskim. Zespół może posiadać maksymalnie dwóch graczy, którzy nie posiadają obecnie stałego miejsca pobytu w kraju lub krajach organizujących rozgrywek Europejskiej Regionalnej Ligi.

1.3. Zezwolenie na pracę & Kontrakty Zawodników

- 1.3.1.** Każdy zawodnik musi wykazać, że jest uprawniony do podjęcia pracy w świetle obowiązujących przepisów prawa i/lub w kraju lub krajach organizujących rozgrywki ERL.

- 1.3.2.** Dla państw Europy wymóg ten oznacza:
- 1.3.2.1.** Obywatele państw Europy muszą przedłożyć zdjęcie lub kopię dowodu osobistego lub paszportu.
 - 1.3.2.2.** Obywatele państw wchodzących w skład Europejskiego Obszaru Gospodarczego (EOG) muszą upewnić się, że nie jest wymagana dodatkowa wiza.
- 1.3.3.** Dla obywateli państw spoza Europy wymagana jest właściwa wiza wraz z wydanym pozwoleniem na pracę.

1.3.4. Wymagania dla Półprofesjonalnych Organizacji:

1.3.4.1. Wszyscy Zawodnicy muszą zostać zatrudnieni w świetle obowiązujących przepisów prawa.

1.3.4.2. Kontrakty zawodników nie mogą zawierać następujących niedozwolonych postanowień:

- Klauzuli Zakazu Konkurencji, która uniemożliwiłaby Zawodnikom dołączenie do innej organizacji po zakończeniu obowiązywania ich kontraktu.
- Klauzuli Pierwszej Odmowy, która umożliwiłaby aktualnej Organizacji zawodnika wyrównanie oferty innej Organizacji i jednocześnie zmusza zawodnika do pozostania w niej, pomimo jego odmiennej woli.
- Klauzuli Milczącej Zgody, która automatycznie odnawiałaby kontrakt bez wyraźnej zgody zawodnika. Zawodnik musi wyrazić zgodę na każde przedłużenie, zmianę lub uzupełnienie kontraktu z Organizacją.
- Kontrakt nie może być dłuższy niż 2 lata.

1.3.4.3. Kontrakty zawodników muszą zawierać następujące postanowienia:

- Prawo Zawodnika do rozwiązania kontraktu przed jego zakończeniem w sytuacji gdy:
 - Organizacja zostanie usunięta z rozgrywek Europejskiej Regionalnej Ligi
 - Zawodnik zostanie usunięty z Minimalnego Składu (Usunięcie ze składu Podstawowego nie aktywuje tej klauzuli)
- Wyjątek od zasady poufności w celu udostępnienia zapisów kontraktu Przedstawicielom Ultraligi.

- Daty zakończenia obowiązywania kontraktów muszą być zgodne z datami Globalnych Kontraktów (np. 18 listopada 2019 r., 16 listopada 2020 r.)

1.4. Ograniczenia Ligowe

1.4.1. Zawodnik w tym samym czasie może uczestniczyć tylko w jednej Europejskiej Regionalnej Lidze. W sytuacji, gdy Zawodnik wziął udział w:

1.4.1.1. 50% wszystkich meczów Sezonu Regularnego dla formatu Ligowego

1.4.1.2. 50% wszystkich turniejów dla formatu Turniejowego lub Tourowego

Zostanie przypisany do tej Europejskiej Regionalnej Ligi, w której warunek ten spełnił. Zawodnicy, którzy zostali przypisani do danej ERL mogą przenosić się między ERL-ami w przerwach między sezonami.

1.4.2. Zawodnik, który rozegrał więcej niż 50% meczów Sezonu Regularnego, w ostatnich dwóch z trzech zakończonych sezonów Profesjonalnej Ligi, otrzyma status Weterana. Aktywny Skład oraz Skład Podstawowy Organizacji, biorącej udział w rozgrywkach Europejskiej Regionalnej Ligi nie może posiadać więcej niż dwóch graczy ze statusem Weterana.

1.4.3. Zawodnik, który rozegrał więcej niż 90% meczów Sezonu Regularnego w League of Legends European Championship nie jest uprawniony do udziału w Play-offach Europejskiej Regionalnej Ligi oraz European Masters.

1.4.4. Zawodnicy Składu Podstawowego w dowolnej z profesjonalnych lig, definiowanej poprzez możliwość zakwalifikowania się z niej do Mistrzostw Świata (LEC, LCS, LCK, LPL, LMS itd.) mają całkowity zakaz udziału w rozgrywkach Europejskich Regionalnych Lig.

1.5. Zakaz uczestnictwa pracowników Riot Games lub FRENZY

- 1.5.1.** Właścicielami oraz Pracownikami Organizacji występujących w Europejskiej Regionalnej Lidze nie mogą być pracownicy Riot Games Inc. ("RGI"), League of Legends eSports Federation LLC oraz FRENZY Sp. z o.o. ("FRENZY"), jak również jakiegokolwiek stowarzyszone z nimi podmioty. "Stowarzyszony Podmiot" definiowany jest jako osoba lub inny podmiot, który jest właścicielem lub kontroluje, jest własnością lub jest kontrolowany, jak również jest współwłasnością lub jest współkontrolowany przez wyżej wymienione podmioty Riot Games oraz FRENZY. "Kontrola" oznacza władztwo, wykonywane w dowolny sposób, w celu określania polityki lub zarządzania podmiotem, czy to poprzez prawo do wyboru, powoływania lub zatwierdzania, bezpośrednio lub pośrednio, dyrektorów, członków zarządu, kierowników czy zarządców danego podmiotu, jak również w jakikolwiek inny sposób.

2. Własność

2.1. Ograniczenia Właścicielskie

- 2.1.1. W celu zachowania integralności rozgrywek Europejskich Regionalnych Lig, Właściciele Drużyn, Managerowie lub jakiegokolwiek Stowarzyszone Podmioty nie mogą być powiązane z innymi zespołami Europejskich Regionalnych Lig, włącznie z ERL, w której występują.

Poprzez pojęcie "Powiązania" rozumie się: (i) bezpośredni lub pośredni interes finansowy lub związek finansowy zespołem ERL, czy to poprzez prawną lub rzeczową własność, kontrolę, stosunek umowny, umowę pożyczki lub w inny sposób (w tym, w celu uniknięcia wątpliwości, wszelkich postanowień dotyczących wykupu, prawa pierwokupu, umów dotyczących prawa głosu, zastawu, odroczonej płatności, odszkodowań lub udzielonych zabezpieczeń); lub (ii) statusu oficera, dyrektora, pracownika, akcjonariusza, właściciela, podmiotu stowarzyszonego, przedstawiciela, agenta, konsultanta lub doradcy takiego zespołu ERL lub jakiegokolwiek innej roli, w ramach której dana osoba uczestniczy bezpośrednio lub pośrednio w finansowaniu, działaniu, marketingu lub zarządzaniu takim zespołem ERL lub jego aktywami.

Niezależnie od powyższego, nie uważa się za naruszenie Przepisu 2.1.1, że Manager Zespołu ma prawo własności we wspólnym podmiocie lub przedsięwzięciu, które nie jest drużyną ERL, z innym Managerem Zespołu ("Wspólne Przedsięwzięcie"), który w przeciwnym wypadku stałoby w sprzeczności z poprzednią zasadą; pod warunkiem jednak, że takie interesy obejmują (i) wyłącznie bierny udział własnościowy w mniej niż dziesięciu procentach kapitału akcyjnego takiego wspólnego przedsięwzięcia, (ii) tacy Managerowie Zespołów nie podejmują żadnej funkcji operacyjnej (w tym jako oficer, dyrektor, pracownik, przedstawiciel, agent, konsultant lub doradca itp.), jak również nie mają możliwości kontrolowania ani wpływania na takie Wspólne Przedsięwzięcie, oraz (iii) taki Manager Zespołu przekazał Przedstawicielom Ultraligi pisemne zawiadomienie o takim prawie własności w Wspólnym Przedsięwzięciu na pięć dni roboczych przed inwestycją.

- 2.1.2. Żaden Właściciel Organizacji, Menedżer Zespołu lub inny członek drużyny, którzy występowali w ERL, nie mogą nabyć ani w inny sposób próbować posiadać lub kontrolować innego zespołu w ERL bez rozegrania pełnego sezonu ERL, który miał miejsce od ich ostatniego, dowolnego zaangażowania w ERL.
- 2.1.3. Organizacje/Profesjonalne Drużyny mogą posiadać maksymalnie jeden zespół we wszystkich Europejskich Regionalnych Ligach.
- 2.1.4. Organizacje/Profesjonalne Drużyny mogą uczestniczyć tylko w jednej Europejskiej Regionalnej Lidze w sezonie. W przypadku podjęcia decyzji o przeniesieniu się Organizacji/Profesjonalnej Drużyny do innej Europejskiej Regionalnej Ligi, są one zobowiązane do przymusowej przerwy trwającej jeden sezon rozgrywkowy, nim ponownie będą mogły wystąpić w ERL.

2.2. Ustalenie prawa własności

- 2.2.1. Osoby będące właścicielami Organizacji lub Profesjonalnej Drużyny, biorącej udział w Ultralidze muszą być wyraźnie wskazane przez Organizację/Profesjonalną Drużynę, Przedstawicielom Ultraligi.
- 2.2.2. Przedstawiciele Ultraligi mają prawo dokonania ostatecznych i wiążących ustaleń dotyczących Własności Organizacji/Zespołu, kwestii związanych z ograniczeniami Organizacji/Zespołów, jak również innych powiązań między nimi, które mogłyby mieć negatywny wpływ na integralność rozgrywek Europejskich Regionalnych Lig.

3. Skład

3.1. Stabilność Składu

- 3.1.1.** Każda drużyna Ultraligi zobowiązana jest do posiadania i zakontraktowania Managera Zespołu, Głównego Trenera oraz posiadania co najmniej 5 Zawodników w Aktywnym Składzie przez cały sezon Ultraligi.
- 3.1.2.** Żadna osoba nie może pełnić jednocześnie dwóch lub więcej ról wymienionych powyżej.
- 3.1.3.** Organizacja występująca w Ultralidze musi zachować co najmniej trzech Zawodników, którzy uczestniczyli w rozgrywkach Play-offach Ultraligi w celu zachowania prawa do slotu w European Masters.

W sytuacji, gdy kilka podmiotów rości sobie prawo do slotu w European Masters, rozstrzygające będą reguły zawarte w oficjalnym regulaminie European Masters.

3.2. Wymagania dotyczące Składów

- 3.2.1.** Każda Organizacja zobowiązana jest do posiadania, przez cały sezon Ultraligi, 5 Zawodników w wyjściowym składzie (Skład Podstawowy).
- 3.2.2.** Każda Organizacja może posiadać, przez cały sezon Ultraligi, do 5 Zawodników Rezerwowych (Skład Rezerwowy).
- 3.2.3.** Każda Organizacja może posiadać maksymalnie 10 Zawodników w Aktywnym Składzie. Aktywny Skład tworzą łącznie Zawodnicy Składu Podstawowego oraz Składu Rezerwowego.
- 3.2.4.** Zawodnik nie może jednocześnie rywalizować w więcej niż jednej Organizacji oraz być wymienionym w Aktywnym Składzie więcej niż jednego Zespołu.
- 3.2.5.** Wszyscy zawodnicy Aktywnego Składu muszą posiadać pisemny kontrakt z Organizacją, którą reprezentują (Kontrakt Zawodnika). Główny Trener musi posiadać pisemny kontrakt z drużyną, której

jest szkoleniowcem (Kontrakt Głównego Trenera), zwane wraz z Kontraktem Zawodnika, "Kontraktami".

Kontrakty muszą zawierać wszystkie prawa i obowiązki Zawodników oraz Głównego Trenera wobec Drużyny i Organizacji. Jakiegokolwiek obowiązki nie zawarte w treści Kontraktów i niezgłoszone Organizatorowi nie będą przez niego uznawane.

Wszystkie zmiany, sprzedaż lub przeniesienie na osoby trzecie Kontraktów muszą być w formie pisemnej. Jakiegokolwiek ustne zmiany, sprzedaż lub przeniesienie Kontraktów na osoby trzecie nie spełniają tego wymogu.

- 3.2.6.** Zawodnik nie może mieć posiadać żadnych kontraktowych lub finansowych uzgodnień z inną Organizacją Ultraligi, o ile nie zostanie wyrażona na to pisemna zgoda przez Przedstawicieli Ultraligi.
- 3.2.7.** Wszyscy zawodnicy Aktywnego Składu muszą legitymować się aktualnym rankingiem 5v5 Summoner's Rift Solo/Duo lub Ranked Flex na poziomie Diamond 4 lub wyższym.
- 3.2.8.** W szczególnie uzasadnionych przypadkach, takich jak np. problemy wizowe lub zawieszenie zawodnika, wymagania dotyczące Składu mogą zostać tymczasowo zniesione.

Prawo zniesienia wymagań dotyczących Składu pozostaje do wyłącznej decyzji Przedstawicieli Ultraligi

3.3. Zgłoszenie i zmiana Aktywnego Składu

- 3.3.1.** W terminie wyznaczonym przez Przedstawicieli Ultraligi, przed startem każdego sezonu, Organizacja jest zobowiązana do zgłoszenia Aktywnego Składu zgodnie z wymaganiami wskazanymi powyżej, w sposób określony przez Przedstawicieli Ultraligi.
- 3.3.2.** Organizacje mogą dokonywać zmian w Aktywnym Składzie w terminach wyznaczonych przez Przedstawicieli Ultraligi.

- 3.3.3.** Terminy w który drużyny mogą dokonywać zmian w Aktywnym Składzie (Okienka Transferowe) to:
- Po 4 Tygodniu Rozgrywek: 14 – 16 Luty
 - Po 7 Tygodniu Rozgrywek: 7 – 9 Marzec
- 3.3.4.** Każdy gracz może przejść do innej Organizacji Ultraligi tylko raz. Oznacza to, że w przeciągu całego Sezonu każdy gracz może grać w maksymalnie dwóch różnych Drużynach.
- 3.3.5.** Wszystkie zmiany w Aktywnym Składzie muszą być zgłoszone Przedstawicielom Ultraligi.
- 3.3.6.** Zmiany w Aktywnym Składzie będą uważane za skuteczne z chwilą zatwierdzenia ich przez Przedstawiciela Ultraligi, chyba że postanowiono inaczej
- 3.3.7.** Organizacje nie mogą ogłaszać zmian w Składzie bez ostatecznego zatwierdzenia ich przez Przedstawicieli Ultraligi. Jednakże, ogłoszenia mogą zawierać stwierdzenie, że zmiana w Składzie jest rozpatrywana przez Przedstawicieli Ultraligi. Zasada ta dotyczy wszelkich przejęć i ponownych rejestracji Zawodników w tej samej organizacji.

3.4. Zmiany w Składzie Podstawowym

- 3.4.1.** Wszystkie Drużyny zobowiązane są do zgłoszenia Składu Podstawowego, który wystąpi w meczu Ultraligi, do godziny 23:59 dnia poprzedzającego rozegranie meczu.
- 3.4.2.** W sytuacji braku zgłoszenia zmian w Składzie Podstawowym, uprawnionym do gry w meczu Ultraligi będzie Skład Podstawowy z ostatniego oficjalnego meczu Ultraligi.
- 3.4.3.** W przypadku, gdy drużyna nie może skompletować Składu w wyniku zdarzeń losowych, przysługuje jej prawo na znalezienie Zawodnika Rezerwowego. Drużyna ma 2 godziny na znalezienie zawodnika rezerwowego, w innym przypadku mecz zostaje oddany walkowerem. Przedstawiciele Ultraligi określą, czy powód, dla którego nie można skompletować składu, można zakwalifikować jako zdarzenie losowe.

- 3.4.4. Przedstawiciele Ultraligi mogą dokonać zmiany terminu zgłoszenia Składu Podstawowego na podstawie swojej wyłącznej decyzji, informując o tym Organizację objętą tą zmianą.
- 3.4.5. Wszystkie zmiany w Składzie Podstawowym muszą skutkować spełnieniem przez Organizację wymagań dotyczących Składów.

3.5. Manager Zespołu

- 3.5.1. Każdy zespół jest zobowiązany do utrzymywania przez cały sezon sezon Ultraligi, wyznaczonego Managera Zespołu, który jest odpowiedzialny za administrowanie zobowiązaniami zespołu, związanymi z występowaniem w Ultralidze, włącznie w to prośby o dostarczenie dowolnych treści dotyczących zespołu, odnoszących się do harmonogramu rozgrywek, koordynowania i ich przebiegu i innych czynności związanych z działaniem Ultraligi.

3.6. Główny Trener

- 3.6.1. Każdy zespół jest zobowiązany do utrzymywania, przez cały sezon Ultraligi, wyznaczonego Głównego Trenera, który będzie uważany za oficjalnego trenera zespołu. Główny Trener zostanie umieszczony na stronie Organizatora. Główny trener nie może znajdować się w Aktywnym Składzie, być właścicielem i/lub Managerem lub Dyrektorem Generalnym jakiegokolwiek zespołu Ultraligi. Główny trener będzie musiał być na miejscu dla każdego meczu fazy offline, w której zespół uczestniczy podczas fazy wyboru/banowania każdej z gier.

4. Nagrody i inne kwestie finansowe

4.1. Nagrody

- 4.1.1. Drużyna, niezależnie od posiadanej prawnej formy organizacyjnej, ma obowiązek przekazać Organizatorowi wszystkie wymagane przez niego dane, które posłużą do wypłaty nagrody.
- 4.1.2. Wszystkie nagrody zostaną wysłane do 90 dni od zakończenia finałów Ultraligi.
- 4.1.3. W przypadku wypłaty nagród na rzecz osób fizycznych Organizator w celu uregulowania kwestii podatkowych, wskazuje co następuje:
- Dla kwot do 2 000 PLN organizator podnosi należną wygraną o 11,11%
 - Dla kwot powyżej 2 000 PLN Organizator podnosi należną wygraną o 10%
- 4.1.4. W przypadku wypłaty nagród na rzecz podmiotów gospodarczych Organizator w celu uregulowania kwestii podatkowych, wskazuje co następuje:
- Rozliczenie będzie następowało będzie na podstawie wystawionej faktury VAT za świadczone usługi
 - Wypłacana nagroda zostanie podwyższona o aktualnie obowiązujący podatek dochody w celu zrównoważenia zobowiązań wynikających z podatku od osób prawnych (CIT)
- 4.1.5. W sytuacji niemożliwości wypłacenia należnej nagrody na podstawie wystawionej faktury VAT lub noty płatniczej podwyższonej o należy podatek od nagród, Organizator zastrzega sobie prawo do wypłaty nagrody na podstawie informacji uzyskanych od zespołu, managera lub właścicieli na następujących zasadach:
- Przedstawiciel zespołu zobowiązany jest do przesłania Organizatorowi pisma, który będzie stanowił podstawę do wypłaty należnej nagrody z tytułu zajętego miejsca w lidze

- Wypłata nagrody nastąpi na podstawie powyższego dokumentu, z zastrzeżeniem, iż 1/7 należnej nagrody jest zarezerwowana dla jednostki, niezależnie od jej statusu prawnego
- Kwestie podatkowe w tej sytuacji zostaną ustalone z zastosowaniem interpretacji formy prawnej zgodnej z zapisami zawartymi w punktach 4.1.3 oraz 4.1.4.

4.2. Podział puli nagród

4.2.1. Pula nagród wynosi 100 000 złotych i została podzielona na Sezon Regularny (40 000 złotych) oraz Fazę Play-off (60 000 złotych).

4.2.2. Podział puli nagród za sezon zasadniczy jest następujący:

Miejsce	Nagroda
1.	12 000 PLN
2.	8 000 PLN
3.	5 000 PLN
4.	4 000 PLN
5.	3 500 PLN
6.	3 000 PLN
7.	2 500 PLN
8.	2 000 PLN

4.2.3. Podział puli nagród za Fazę Play-Off jest następujący:

Miejsce	Nagroda
1.	30 000 PLN
2.	15 000 PLN
3.	7 000 PLN
4.	4 000 PLN
5./6.	2 000 PLN
5./6.	2 000 PLN

4.3. Koszty pokrywane przez Organizatora

- 4.3.1.** W sytuacji konieczności przyjazdu graczy oraz zespołów na nagrania promocyjne, bądź rozgrywki ligowe w studio Ultraligi, opłacenie kosztów noclegów i przejazdów PKP leży po stronie Organizatorów rozgrywek Ultraligi.
- 4.3.2.** W związku z powyższym Przedstawiciele Ultraligi najpóźniej na 5 dni przed planowaną realizacją materiałów promocyjnych poinformuje drużyny o wymaganym składzie osobowym, koniecznym do zapewnienia prawidłowego przebiegu realizacji materiałów promocyjnych lub uczestnictwa w rozgrywkach. Osoby te będą miały opłacony przejazd oraz nocleg przez Organizatora rozgrywek zgodnie z postanowieniami zawartymi w punkcie 4.3.
- 4.3.3.** Organizator wskazuje, iż możliwy jest przejazd prywatnym środkiem transportu na miejsce realizacji materiałów promocyjnych lub w celu uczestnictwa w rozgrywkach. Zwrot poniesionych kosztów paliwa nastąpi na podstawie przedłożonej faktury VAT lub rachunku, po uprzedniej akceptacji środka transportu przez Organizatorów.
- 4.3.4.** Organizator co do zasady pokrywa koszty przejazdu do wysokości 300 złotych na osobę i wyłącznie na terytorium Polski.
- 4.3.5.** W sytuacji, gdy uczestnik rozgrywek Ultraligi ze względu na miejsce zamieszkania, zobowiązany jest do skorzystania z transportu w postaci linii lotniczych w celu dotarcia na miejsce

realizacji materiałów promocyjnych lub w celu uczestnictwa w rozgrywkach, wówczas Organizator zobowiązuje się do pokrycia kosztów zakupu biletów lotniczych lub zwrotu poniesionych przez uczestnika kosztów na podstawie przedłożonej faktury VAT lub rachunku, po uprzedniej akceptacji całkowitych kosztów przez Organizatorów.

4.4. Sponsorzy

- 4.4.1.** Żadna Organizacja nie może zawrzeć kontraktu ze sponsorem, który może budzić zastrzeżenia Przedstawicieli Ultraligi lub zostać uznanym za obraźliwego.
- 4.4.2.** Żadna osoba ani podmiot nie może posiadać w tym samym czasie praw do nazewnictwa do więcej niż jednego zespołu ERL. Sponsor, który posiada prawa do nadawania nazwy zespołowi, nie może sponsorować innych drużyn uczestniczących w tym samym ERL w jakimkolwiek charakterze. Żadna osoba lub podmiot działający jako właściciel, częściowy lub całkowity, ani jako przedstawiciel korporacyjny dla jednej Organizacji nie może sponsorować Zespołu innej Organizacji poprzez siebie, bezpośrednie połączenie, inną Organizację, którą reprezentują, lub przez pełnomocnika.
- 4.4.3.** Organizacje nie mogą mieć w nazwie Drużyny wielu nazw marek, chyba że są one zgodne z ograniczeniami nazewnictwa określonymi w Zasadach Nazewnictwa Drużyny.

5. Postanowienia Dodatkowe

5.1. Wymóg prowadzenia Social Media

5.1.1. Organizacje występujące w Ultralidze zobowiązane są do aktywnego prowadzenia kont w serwisach Social Media takich jak Facebook, Twitter oraz Instagram. Dodatkowo Organizację zobowiązane są do prowadzenia kont w Social Mediach takich jak Facebook, Twitter oraz Instagram dla wszystkich swoich Zawodników z Aktywnego Składu w celu promowania marki własnej, Zawodników oraz rozgrywek Ultraligi.

5.2. Prawo Publikacji

5.2.1. Ultraliga ma prawo opublikować oświadczenie stwierdzające, że członek zespołu został ukarany. Każdy członek zespołu i/lub zespół, do którego odnosi się takie oświadczenie, niniejszym zrzeka się jakiegokolwiek prawa do wniesienia powództwa przeciwko Ultralidze, FRENZY Sp. z o.o. i/lub któregokolwiek z ich podmiotów nadrzędnych, zależnych, stowarzyszonych, pracowników, agentów lub wykonawców. Zabronione jest komentowanie, a w szczególności publiczne krytykowanie i podważanie decyzji Przedstawicieli Ultraligi w mediach społecznościowych lub innych kanałach niż te oficjalne.

6. Format Ultraligi

6.1. Definicje

- 6.1.1. **Gra.** Turniejowa rozgrywka na mapie Summoner's Rift, która toczy się, dopóki zwycięzca nie zostanie wyłoniony w jeden z następujących sposobów, w zależności od tego, który nastąpi w pierwszej kolejności: (a) zniszczenie Nexusa, (b) jedna z drużyn podda grę, (c) jedna z drużyn odda grę walkowerem lub (d) zostanie Przyznane Drużynie Zwycięstwo.
- 6.1.2. **Mecz/Spotkanie.** Zestaw gier rozgrywanych do momentu, gdy jedna z drużyn wygra większą część wszystkich gier (np. wygrywając dwie gry na trzy ("Best of Three/Bo3"), wygrywając trzy gry na pięć ("Best of Five/Bo5")). Zwycięska drużyna otrzyma wygraną w formacie ligowym lub przejdzie do następnej rundy w formacie turniejowym. W formacie "Best of One" terminy Gra, Mecz oraz Spotkanie mogą być używane zamiennie.
- 6.1.3. **Sezon.** Zaplanowane rozgrywki ligowe, które będą trwały przez okres około trzech miesięcy. Sezon 1 składa się z dwóch części: (a) Sezonu Zasadniczego oraz (b) Play-offów, które będą miały miejsce po zakończeniu Sezonu Zasadniczego.

6.2. Sezon Zasadniczy

- 6.2.1. Każda drużyna zmierzy się z każdym z przeciwników dwukrotnie w formacie Best of One.
- 6.2.2. Prawo wyboru strony w Sezonie Zasadniczym będzie wcześniej wskazane przez Przedstawicieli Ultraligi, z jednoczesnym zapewnieniem, iż każdej z drużyn w spotkaniu z tym samym przeciwnikiem będzie raz przysługiwał Blue Side, a raz Red Side.
- 6.2.3. Kolejność w klasyfikacji końcowej Rundy Zasadniczej będzie determinowana na podstawie liczby wygranych meczów.
- 6.2.4. Drużyny, które zajmą odpowiednio 7. oraz 8. miejsce po rozegraniu wszystkich Meczów Sezonu Zasadniczego trafią do Turnieju Promocyjnego i będą musiały rozegrać Mecze decydujące o utrzymaniu bądź spadku z Ultraligi.

- 6.2.5.** Pełny harmonogram meczów oraz par meczowych zostanie udostępniony Organizacjom przez Przedstawicieli Ultraligi.

6.3. Play-offy

- 6.3.1.** Play-offy Ultraligi mają formę Turnieju, składającego się z czterech rund w formacie Hybrydowego Gauntletu, w którym udział weźmie 6 najlepszych Drużyn z Sezonu Zasadniczego, ustawionych odpowiednio do miejsca zajętego w Sezonie Zasadniczym.

- 6.3.2.** W Meczu nr 1, Pierwszej Rundy Play-offów 3. Drużyna Sezonu Zasadniczego będzie miała prawo wyboru przeciwnika, którym może być 5. lub 6. Drużyna Sezonu Zasadniczego.

W Meczu nr 2, Pierwszej Rundy Play-offów 4. Drużyna Sezonu Zasadniczego zmierzy się odpowiednio z 5. lub 6. Drużyną Sezonu Zasadniczego, która nie zostanie wybrana przez 3. Drużynę Sezonu Zasadniczego.

Zwycięzcy spotkań awansują do Drugiej Rundy Play-offów, przegrani zaś zostaną wyeliminowani z Turnieju.

3. Drużyna Sezonu Zasadniczego będzie miała 5 minut od momentu eksplozji Nexusa w finałowym Meczu sezonu zasadniczego na wybranie Drużyny, z którą zmierzą się w pierwszej rundzie Play-offów.

W sytuacji, gdy 3. Drużyna Sezonu Zasadniczego bierze udział w finałowym Meczu Sezonu Zasadniczego, czas ten zostanie automatycznie wydłużony do 15 minut od momentu eksplozji Nexusa.

- 6.3.3.** W Meczu nr 3, Drugiej Rundy Play-offów zmierza się ze sobą Drużyny, który uzyskał awans z Pierwszej Rundy.

W Meczu nr 4, Drugiej Rundy Play-offów zmierzą się ze sobą 1. oraz 2. Drużyna Sezonu Zasadniczego.

Zwycięzca Meczu 3 awansuje do Trzeciej Rundy Play-offów, w której zmierzy się z przegranym Meczu nr 4. Zwycięzca Meczu nr 4 awansuje bezpośrednio do finału Play-offów.

- 6.3.4.** Zwycięzca Meczu nr 5, Trzeciej Rundy Play-offów awansuje do finału Play-offów, w którym zmierzy się ze zwycięzcą Meczu nr 4.
- 6.3.5.** W Spotkaniach Play-offów Ultraligi drużyna, która zajęła wyższe miejsce w Sezonie Zasadniczym będzie miała prawo wyboru strony w pierwszej Grze Spotkania. W pozostałych Grach prawo wyboru strony będzie przysługiwało Drużynie, która przegrała poprzednią grę.
- 6.3.6.** Wszystkie Spotkania Play-offów rozegrane zostaną w formacie Best of Five.

6.4. Tiebreakers

- 6.4.1.** Gdy użyty w regulaminie, całkowity czas zwycięstwa ("Czas Zwycięstwa") rozumiany będzie, jako całkowity czas, jakiego wymagała Drużyna by wygrać Mecze przeciwko innym Drużynom w tiebreakerach. W sytuacji, gdy Czas Zwycięstwa pomiędzy drużynami remisującymi jest identyczny, Czas Zwycięstwa zastąpiony będzie całkowitym czasem zwycięstwa, jakiego wymagała Drużyna by wygrać wszystkie Mecze w odpowiedniej Rundzie.
- 6.4.2.** W przypadku, gdy dwie Drużyny remisują w rankingu na koniec Rundy Zasadniczej, remis zostanie rozwiązany ich wynikiem meczów bezpośrednich. Jeżeli Drużyny mają taki sam wynik bezpośrednich Meczów, zagrają one tiebreaker. Wybór strony przypadnie Drużynie z niższym Czasem Zwycięstwa w Rundzie Zasadniczej pomiędzy tymi dwoma Drużynami.
- 6.4.3.** Jeżeli trzy lub więcej Drużyn remisuje, pod uwagę będą wzięte wyniki Meczów bezpośrednich każdej Drużyny przeciwko innym Drużynom biorącym udział w tiebreakerze. Jeżeli jedna lub więcej Drużyn wygrało lub przegrało więcej niż 50% Meczów sumarycznie przeciwko innym Drużynom w tiebreakerze,

automatycznie otrzymują one wyższe/niższe miejsce/-a oraz deklaruje się nowy tiebreaker pomiędzy pozostałymi Drużynami.

- 6.4.4. 3-way-tie.** Zostanie rozegrany pojedynczy round-robin pomiędzy trzema Drużynami. Jeżeli nie wyniknie hierarchiczny ranking Drużyn, Drużyny zostaną przydzielone do drabinki pojedynczej eliminacji gdzie Drużyna z niższym Czasem Zwycięstwa z poprzedzającego round-robin tiebreakera otrzymuje Bye do finałów.
- 6.4.5. 4-way-tie.** Drużyny zostaną przydzielone do dwóch pierwszorundowych Meczów (Mecz 1 i Mecz 2) na podstawie ich Czasu Zwycięstwa. Zwycięzcy Meczu 1 i Meczu 2 zmierzą się w Meczu 3, natomiast przegrani zmierzą się w Meczu 4. Zwycięzca Meczu 3 otrzyma najwyższą pozycję w rankingu rozwiązany tiebreakerem a przegrany drugą najwyższą. Zwycięzca Meczu 4 otrzyma kolejną najwyższą pozycję a przegrany najniższą.
- 6.4.6. 5-way-tie.** Drużyny zostaną przydzielone do drabinki pojedynczej eliminacji na podstawie ich Czasu Zwycięstwa, gdzie rozegrany będzie play-in o czwarte miejsce w rundzie półfinałowej pomiędzy dwiema Drużynami z najwyższym Czasem Zwycięstwa. Turniej rozwiąże kwestię 3. i 4. miejsca dzięki grze o 3. Miejsce.
- 6.4.7. 6-way-tie.** Drużyny zostaną przydzielone do drabinki pojedynczej eliminacji na podstawie ich Czasu Zwycięstwa, gdzie dwie Drużyny z najniższym Czasem Zwycięstwa otrzymują Bye do rundy półfinałowej. Turniej rozwiąże kwestię 3. i 4. miejsca dzięki grze o 3. Miejsce.
- 6.4.8. 7-way-tie.** Drużyny zostaną przydzielone do drabinki pojedynczej eliminacji na podstawie ich Czasu Zwycięstwa, gdzie Drużyna z najniższym Czasem Zwycięstwa otrzymuje Bye do rundy półfinałowej. Turniej wymagać będzie kompletnej drabinki przegranych by ustalić seeding dla wszystkich miejsc.
- 6.4.9. 8-way-tie.** Drużyny zostaną przydzielone do drabinki pojedynczej eliminacji na podstawie ich Czasu Zwycięstwa. Turniej wymagać będzie kompletnej drabinki przegranych by ustalić seeding dla wszystkich miejsc.
- 6.4.10.** Wszystkie Mecze tiebreakerów zostaną rozegrane w trybie Best of One.

- 6.4.11.** W przypadku wszystkich Meczów tiebreakerów prawo do wyboru strony zostanie ustalone na podstawie najniższego Czasu Zwycięstwa.
- 6.4.12.** W przypadku, gdy Czas Zwycięstwa jest identyczny dla kilku drużyn, hierarchia zostanie ustalona na podstawie rzutu monetą.
- 6.4.13.** Mecze tiebreakerów nie zostaną rozegrane, jeżeli nie miałyby one żadnych sezonowych i turniejowych implikacji.

7. Procedury Rozgrywania Meczu

7.1. Stroje Meczowe

7.1.1. Zawodnicy są zobowiązani do noszenia w trakcie wszystkich meczów Ultraligi koszulek zespołu ("Koszulka Meczowa"), które zostały zaakceptowane przez Przedstawicieli Ultraligi. Zawodnicy są także zobowiązani do noszenia w trakcie wszystkich przed i po meczowych wywiadów, oficjalnej Odzieży Organizacji, zawierającej jej logotypy, która została zaakceptowana przez Przedstawicieli Ultraligi.

7.1.2. Zawodnicy Składu Podstawowego oraz zawodnicy rezerwowi są zobowiązani do noszenia obuwia z zakrytymi palcami oraz stopą, jak również długich spodni, pasującej do oficjalnej Koszulki Meczowej, które zostaną zaakceptowane przez Przedstawicieli Ultraligi.

7.1.3. Koszulka Meczowa oraz oficjalna Odzież Organizacji może zawierać loga, naszywki, lub promocyjne materiały, które nie pozostają w sprzeczności z poniższą listą:

- Zawierają wszelkie fałszywe, nieuzasadnione lub nieuzasadnione roszczenia do jakiegokolwiek produktu lub usługi lub referencje, które Przedstawiciele Ultraligi uważają za nieetyczne.
- Reklamują wszelkie leki "bez recepty", wyroby tytoniowe, broń palną lub amunicję.
- Zawierają wszelkie materiały stanowiące lub odnoszące się do działań niezgodnych z prawem właściwym dla Ultraligi, w tym między innymi loterii lub przedsiębiorstw, usług lub produktów, które wykorzystują, wspierają lub promują hazard.
- Zawierają jakiegokolwiek treści, które są zniesławiające, obsceniczne, wulgarne, wstrętne lub obraźliwe, lub które opisują lub przedstawiają jakiegokolwiek wewnętrzne funkcje organizmu lub objawowe wyniki wewnętrznych warunków, lub odnoszą się do spraw, które nie są uważane za społecznie akceptowalne tematy.

- Reklamują dowolne strony lub produkty pornograficzne.
 - Zawierają jakikolwiek znak towarowy, materiał chroniony prawami autorskimi lub inny element własności intelektualnej, który jest używany bez zgody właściciela lub może stanowić podstawę Ultraligi lub jej podmiotów stowarzyszonych do roszczenia o naruszenie, przywłaszczenie lub inną formę nieuczciwej konkurencji.
 - Obrażają lub zniesławiają drużyny przeciwne, Zawodników lub jakiegokolwiek innej osoby, podmioty lub produkty.
- 7.1.4.** Trenerzy podczas meczów muszą nosić przynajmniej tzw. strój business casual. Business casual nie obejmuje: odzieży sportowej, tramppek, odzieży organizacji.
- 7.1.5.** Zabronione jest noszenie jakichkolwiek nakryć głowy, zakrywanie twarzy. Przedstawiciele Ultraligi mają prawo do żądania zdjęcia wszelkich nakryć głowy i twarzy.
- 7.1.6.** Koszulki Meczowe oraz Odzież Organizacji może zawierać umiejscowione logotypy sponsorów w sposób wskazany przez Przedstawicieli Ultraligi.

7.2. Procedury Przedmeczowe

- 7.2.1.** Wszystkie drużyny zobowiązane są do zgłoszenia Składu Podstawowego, który wystąpi w meczu Ultraligi w sposób wskazany w punkcie 3.4.
- 7.2.2.** W przypadku spotkań rozgrywanych w trybie Best of Three lub Best of Five Drużyna ma pięć minut od momentu eksplozji Nexusa na poinformowanie Przedstawiciela Ultraligi o wybranej przez siebie stronie.
- 7.2.3.** W przypadku spotkań rozgrywanych w trybie Best of Three lub Best of Five drużyna ma pięć minut od momentu eksplozji Nexusa na poinformowanie Przedstawiciela Ultraligi o zmianie zawodnika Składu Podstawowego na innego zawodnika z Aktywnego Składu.
- 7.2.4.** W przypadku meczów streamowanych administracja wymaga rozstawienia „turniejowego” w Lobby przedmeczowym. Jest to

ustawienie domyślnie uznane przez Riot Games Inc. podczas oficjalnych turniejów. Zaczynając od góry, czyli pierwszego gracza: Górna Aleja, Dżungla, Środkowa Aleja, Bot Laner oraz Support.

7.2.5. Wszystkie mecze Ultraligi muszą rozpocząć się o godzinie podanej na stronie meczowej i/lub dostarczonym przez Organizatora lub Przedstawicieli Ultraligi arkuszu określonym Harmonogramem Rozgrywek. Jakiegokolwiek zmiany daty meczu muszą zostać zaakceptowane przez administrację rozgrywek. Wszyscy gracze powinni być gotowi do rozpoczęcia meczu 20 minut przed planowanym startem rozgrywki.

7.2.6. Uczestnicy meczu zobowiązani są do obecności oraz gotowości do gry nie później niż na 20 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia spotkania. Uczestnicy kolejnego meczu z danego dnia mają obowiązek pojawienia się w lobby swojego spotkania nie później niż z chwilą rozpoczęcia poprzedniego meczu. Opóźnienie rozpoczęcia spotkania skutkować będzie karami finansowymi, jak również utratą banów w trakcie kolejnej rozgrywki w tej samej serii lub następnym spotkaniu, jeżeli nie jest możliwe wykonanie kary w aktualnym meczu z powodu jego zakończenia. Za opóźnianie rozpoczęcia spotkania przewidywane są następujące kary:

- Spóźnienie 5 minut wiąże się z utratą wszystkich banów w pierwszej fazie banowania
- Spóźnienie 10 minut wiąże się dodatkowo z utratą wszystkich banów w drugiej fazie banowania
- Jakiegokolwiek opóźnienie rozpoczęcia spotkania skutkuje nałożeniem kary finansowej na drużynę w postaci pomniejszenia potencjalnej nagrody o 25%.

7.2.7. Mecze będą rozgrywane na oficjalnym Serwerze Turniejowym, udostępnionym przez Riot Games i zgodnie z aktualnie obowiązującym na nim Patchem. Przedstawiciele Ultraligi z wyprzedzeniem będą informować drużyny o wersji Patcha, na jakim rozgrywana będzie każda kolejka Ultraligi.

7.2.8. Gracze otrzymają od Organizatora dostęp do kont turniejowych, na których będą rozgrywane spotkania Ultraligi. Obowiązkiem

graczy jest ustawienie kont zgodnie z własnymi preferencjami. Summoner's Name każdego z graczy musi być ustawiony zgodnie z oficjalnym Nickiem gracza i zaakceptowany przez Przedstawicieli Ultraligi.

- 7.2.9.** Gdy wszyscy uczestnicy danego spotkania znajdą się w Lobby przedmeczowym, Przedstawiciel Ultraligi zapyta o gotowość do rozpoczęcia fazy picków i banów. W momencie potwierdzenia gotowości przez obie drużyny, Przedstawiciel poinstruuje właściciela Lobby o rozpoczęciu gry.

7.3. Procedury Meczowe

- 7.3.1.** W trakcie rozgrywania spotkań będą stosowane następujące ustawienia:

- Mapa: Summoner's Rift
- Rozmiar drużyny: 5
- Zezwolenie na obserwatorów: Tylko Lobby
- Typ gry: Tournament Draft

- 7.3.2.** Domyślnym sposobem pickowania i banowania jest wbudowany w kliencie system w trybie Tournament Draft. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany sposobu pickowania i/lub banowania bez uprzedniego komunikowania zmiany uczestnikom.

- 7.3.3.** Ograniczenia, co do fazy pickowania i banowania mogą być dodawane w dowolnym momencie przed lub w trakcie meczu, jeśli znane są błędy z elementami gry lub z innych powodów określonych przez Przedstawicieli Ultraligi.

- 7.3.4.** Wybór postaci oraz banowanie odbywa się w następującej kolejności przyjmując, że drużyna niebieska – A, drużyna czerwona – B:

- 1 Faza Banów: A B A B A B
- 1 Faza Picków: A BB AA B
- 2 Faza Banów: B A B A
- 2 Faza Picków: B AA B

- 7.3.5.** Jeżeli gracz przypadkowo dokona wyboru złej postaci, zobowiązany jest on do natychmiastowego zakomunikowania

tego Przedstawicielom Ultraligi. Musi to nastąpić zanim przeciwna drużyna wybierze swoją kolejną postać. Jeżeli przeciwna drużyna wybierze już kolejną postać, nie przewiduje się ponownego rozpoczęcia fazy picków i banów – omyłkowo wybrana postać pozostaje finalnym wyborem uczestnika. W przypadku zakomunikowania tego przed ostatecznym wyborem kolejnej postaci drużyny przeciwnej – faza picków i banów zostanie rozpoczęta ponownie z takimi samymi banami oraz pickami do momentu omyłkowego wyboru.

7.3.6. Gracze zobowiązani są do sfinalizowania wymiany bohaterów przed punktem 20 sekund do rozpoczęcia rozgrywki.

7.3.7. Mecz rozpocznie się niezwłocznie po zakończeniu fazy picków i banów, chyba, że Przedstawiciel Ultraligi postanowi odmiennie.

7.3.8. Jeżeli wystąpił błąd podczas ładowania się do gry (np. Bugspląt, rozłączenie z grą, ale nie tylko), Przedstawiciel Ultraligi może zezwolić na ponowne rozpoczęcie gry metodą Blind Pick z wcześniej ustalonymi postaciami. Ponadto, administracja może zdecydować o separacji fazy picków i banów oraz rozpoczęcia gry.

7.3.9. Grę uznaje się za oficjalnie rozpoczętą i nie dopuszcza się ponownego rozpoczęcia, chyba, że administracja uzna czynnik przemawiający za ponownym rozpoczęciem za krytyczny oraz upoważniający do tego typu zachowania. Warunki, które określają grę, jako oficjalnie rozpoczętą:

- Jakikolwiek atak trafił w miniony, stwory w dżungli, struktury lub przeciwnika
- Została ustalona widoczność pomiędzy przeciwnymi drużynami
- Przekroczenie granicy dżungli przeciwnika, ustalenie wizji w dżungli przeciwnika lub użycie umiejętności, która przekroczyła granicę dżungli przeciwnika. Granicę wyznacza się, jako wyjście z rzeki po drugiej stronie lub wejście do krzaków łączących się z dżunglą przeciwnika
- Czas gry równy 2:00 minutom lub więcej

7.3.10. Uczestnicy mogą użyć komendy „/pause” tylko w wymienionych niżej przypadkach:

- Niecelowe rozłączenie
- Niesprawność sprzętu lub programów

Organizator i Przedstawiciele Ultraligi zastrzegają sobie prawo do wymuszenia pauzy w dowolnym momencie gry, bez względu na obecną sytuację w grze.

7.3.11. Wszelkie decyzje dotyczące ponownego rozpoczęcia rozgrywki podejmowane są wyłącznie przez administrację turnieju. Przykłady powodów ponownego rozpoczęcia rozgrywki i/lub pauzy przez uznaniem gry za oficjalnie rozpoczętą:

- Uczestnik zauważa, że z powodu błędu klienta jego runy, specjalizacje, ustawienia GUI, nie zostały odpowiednio zapisane, może on zostać upoważniony do użycia komendy „/pause” by zmienić te ustawienia. Może też zostać podjęta decyzja o ponownym rozpoczęciu rozgrywki.

7.3.12. Przykłady powodów ponownego rozpoczęcia rozgrywki po uznaniu gry za oficjalnie rozpoczętą:

- Wystąpił krytyczny błąd, który może znacząco wpłynąć na przebieg gry i/lub spotkania

Warunkiem ponownego rozpoczęcia rozgrywki jest przeprowadzenie dochodzenia przez Przedstawicieli Ultraligi, którzy zdecydują, czy błąd jest krytyczny. Błąd krytyczny to taki, który znacząco utrudnia lub nawet uniemożliwia uczestnikowi odpowiednie rozegranie gry. Przedstawiciel Ultraligi podejmuje ostateczną i niepodważalną decyzję. Jeżeli uczestnik uważa, że doświadczył błędu krytycznego, zobowiązany jest on do natychmiastowego powiadomienia administratora. Jeżeli gracz opóźnia zgłoszenie błędu celem wyczekania na bardziej niekorzystny moment w grze, ponowne rozpoczęcie nie będzie dozwolone.

7.3.13. Wszelkie decyzje o ponownym rozpoczęciu rozgrywki wiążą się z takimi samymi postaciami oraz banami, natomiast gra nie zostanie wznowiona od danego momentu. Rozgrywka rozpocznie się od nowa, tak, jak za pierwszym razem.

7.4. Procedury Pomeczowe

- 7.4.1. Przedstawiciele Ultraligi oficjalnie zatwierdzają i odnotowują wynik każdego meczu.
- 7.4.2. Gracze mają obowiązek poinformować Przedstawicieli Ultraligi o jakichkolwiek problemach technicznych, jakie wystąpiły w trakcie meczu.
- 7.4.3. Mecze oddane walkowerem będą traktowana, jako zwycięstwo odniesione poprzez minimalną liczbą gier, niezbędną do jego rozstrzygnięcia.
- 7.4.4. Gracze będą informowani o wszelkich zobowiązaniach po zakończeniu meczu, w tym między innymi o występach w mediach powiązanych z Organizatorem, wywiadach lub dyskusji na temat każdego meczu.

7.5. Przyznanie Drużynie Zwycięstwa

- 7.5.1. W przypadku problemów technicznych, z powodu, których Przedstawiciele Ultraligi deklarują restart Mecz, mogą zamiast tego przyznać zwycięstwo jednej z Drużyn. Jeżeli Mecz trwał więcej niż 20 minut według zegara w grze (00:20:00), Przedstawiciele Ultraligi, w swoim wyłącznym osądzie mogą zdecydować, że Drużyna nie może uniknąć przegranej w stopniu granicznym z pewnością. Poniższe kryteria mogą zostać użyte (ale nie muszą), aby określić zwycięzcę:
 - 7.5.2. **Różnica w Złocie.** Różnica w złocie pomiędzy Drużynami wynosi więcej niż 33%.
 - 7.5.3. **Pozostałe Wieże.** Różnica w pozostałych wieżach pomiędzy drużynami wynosi więcej niż 7.
 - 7.5.4. **Pozostałe Wieże Nexusa.** Różnica w pozostałych wieżach Nexusa pomiędzy drużynami wynosi 2.
 - 7.5.5. **Różnica w Bohaterach.** Różnica w żyjących Bohaterach pomiędzy drużynami wynosi, co najmniej czterech z licznikiem śmierci na wszystkich martwych Bohaterach trwającym jeszcze 40 sekund lub więcej.

7.5.6. Po prostu GG. W przypadku problemów technicznych, w ocenie Przedstawicieli Ultraligi nie istniałby scenariusz, w przypadku, którego Mecz zakończyłby się wynikiem innym niż zwycięstwo jednej z Drużyn.

8. Zachowania Członków Drużyny

8.1. Integralność Współzawodnictwa

- 8.1.1. Nieuczciwa gra.** Nieuczciwa gra może być ukarana przez administratorów. Za nieuczciwą grę uznawane są:
- 8.1.2. Zmowa.** Zmowę definiuje się jako współpracę w celu oszustwa. Zmowa może mieć miejsce pomiędzy zawodnikami, zespołami i/lub organizacjami, i może mieć na celu korzyści dla stron zaangażowanych. Zmowa obejmuje między innymi i nie tylko, takie działania, jak:
- 8.1.2.1.** „Soft play”, który definiuje się jako porozumienie pomiędzy dwoma lub większą liczbą zawodników, aby nie zadawali sobie obrażeń lub nie grali w sposób uznawany za standardowy, mający na celu wygraną.
 - 8.1.2.2.** Zmowa w celu podzielenia puli nagród.
 - 8.1.2.3.** Wysyłanie lub otrzymywanie sygnałów, drogą elektroniczną lub inną, przez osobę postronną do lub od gracza.
 - 8.1.2.4.** Celowe przegranie meczu lub nakłanianie gracza, drużyny i/lub organizacji do tego.
- 8.1.3. Integralność Współzawodnictwa.** Od drużyn wymaga się gry na najwyższym poziomie, w celu uniknięcia zachowania niezgodnego z zasadami uczciwości i fair play.
- 8.1.4. Hacking.** Przez pojęcie hackingu rozumie się dowolną modyfikację klienta gry przez dowolnego gracza, drużynę lub osobę działającą w imieniu zawodnika lub drużyny.
- 8.1.5. Exploiting.** Exploiting definiuje się jako celowe użycie dowolnego błędu w grze w celu uzyskania korzyści. Obejmuje to między innymi działania takie jak: błędy w kupowaniu przedmiotów, błędy związane z minionami i stworami w jungli, błędy w umiejętnościach postaci lub innych funkcjach gry, w przypadku, gdy zostanie to uznane za błąd przez administratorów turnieju.

- 8.1.6. Podszywanie się.** Przez podszywanie rozumie się rozegranie spotkania na koncie innego gracza, niekoniecznie lecz również namawianie, przekonywanie lub proponowanie komuś rozegrania spotkania na koncie innego gracza. Osoba grającą na nie należącym do niej koncie, nie musi być członkiem żadnej drużyny z Ultraligi.
- 8.1.7. Cheating.** Cheating to korzystanie z nielegalnych urządzeń i/lub programów, ale także korzystanie z gestów ręką lub wskaźników.
- 8.1.8. Celowe rozłączenie.** To rozłączenie bez konkretnego i zakomunikowanego powodu, celem osiągnięcia przewagi w grze lub zniwelowania przewagi drużyny przeciwnej.
- 8.1.9. Wulgarna lub negatywna mowa.** Gracz nie może używać języka uznawanego za obsceniczny, wulgarny, obraźliwy, zniesławiający lub w inny sposób szkodliwy; lub promować lub podżegać do nienawiści lub zachowań dyskryminacyjnych przed, podczas i po meczu. Zakaz ten dotyczy także mediów społecznościowych oraz publicznych wypowiedzi nie tylko w stosunku do Ultraligi i/lub jej przedstawicieli, ale również podmiotów z nią związanych, w szczególności partnerów i sponsorów.

8.2. Hazard

- 8.2.1.** Żaden uczestnik ani przedstawiciel Ultraligi nie może brać udziału, bezpośrednio ani pośrednio, w obstawianiu lub innych grach hazardowych związanych z rozgrywkami Ultraligi.

8.3. Nakładanie Kar

- 8.3.1.** Każda osoba, która znalazła się lub usiłowała zaangażować się w jakąkolwiek czynność, która zostanie uznana na mocy wyłącznej decyzji Przedstawicieli Ultraligi, za nieuczciwą grę, podlega karze. Charakter i zakres kar nakładanych w związku z takimi czynami leży w wyłącznej gestii Organizatorów.

8.4. Kary

- 8.4.1.** Po ujawnieniu, iż jakiegokolwiek uczestnik Ultraligi dopuścił się naruszenia zasad wymienionych powyżej, Organizatorzy mogą,

bez ograniczania swoich uprawnień zgodnie z sekcją 8.3, wydać następujące kary:

- 8.4.1.1.** Ustne lub pisemne upomnienie
 - 8.4.1.2.** Utrata prawa wyboru strony w aktualnym lub przyszłych meczach
 - 8.4.1.3.** Utrata prawa zbanowania bohatera/ów w aktualnym lub przyszłych meczach
 - 8.4.1.4.** Kary pieniężne lub pomniejszenie potencjalnej nagrody zgodnie z Indekssem Kar, który stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu
 - 8.4.1.5.** Poddanie gry
 - 8.4.1.6.** Poddanie meczu
 - 8.4.1.7.** Zawieszenie
 - 8.4.1.8.** Dyskwalifikacja
- 8.4.2.** Powtarzające się wykroczenia podlegają zwiększającym się karom, aż do dyskwalifikacji z przyszłych sezonów Ultra Ligi. Należy zauważyć, że kary nie zawsze mogą być nakładane w sposób sukcesywny. Przedstawiciele Ultraligi, na mocy swojej wyłącznej decyzji, może na przykład zdyskwalifikować gracza za pierwsze wykroczenie, jeśli działanie tego gracza zostanie uznane za wystarczająco poważne, aby mogło skutkować zdyskwalifikowaniem z rozgrywek Ultraligi.
- 8.4.3.** Wykroczenia będą podlegały Indeksowi Kar Ultraligi zgodnie z załącznikiem do niniejszego Regulaminu.

9. Klauzula informacyjna o przetwarzaniu danych osobowych oraz prawach do wizerunku

9.1. Podstawa prawna i treść klauzuli dotyczącej danych osobowych

9.1.1. Zgodnie z art. 13 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016r. (Dz. Urz. UE L 1 19 z 04.05.2016) Organizator informuje, iż:

9.1.1.1. Administratorem danych osobowych wszystkich uczestników Ultraligi (dalej, jako „Uczestnicy” jest FRENZY SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ z siedzibą w Warszawie 02-672, ul. Domaniewska 47/10.

9.1.1.2. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą w celu realizacji rozgrywek Ultraligi - na podstawie Art. 6 ust. 1 lit. b ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.

9.1.1.3. Odbiorcami danych osobowych Uczestników będą wyłącznie podmioty uprawnione do uzyskania danych osobowych na podstawie przepisów prawa.

9.1.1.4. Dane osobowe Uczestników przechowywane będą przez okres 2 lat lub w oparciu o uzasadniony interes realizowany przez Organizatora.

9.1.1.5. Uczestnicy posiadają prawo do żądania od Organizatora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania.

9.1.1.6. Uczestnicy mają prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

9.1.1.7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże odmowa podania danych może skutkować wykluczeniem z rozgrywek Ultraligi.

9.2. Zgoda na wykorzystanie wizerunku

9.2.1. Wszyscy uczestnicy Ultraligi są zobowiązani do wyrażenia zgody na wykorzystanie ich wizerunku do celów związanych ze wszystkimi aspektami działalności Ultraligi. Oświadczenie

zawierające postanowienia, co do wykorzystania wizerunku zostanie dostarczone Uczestnikom Utraligi wraz z niniejszym dokumentem. Odmowa udzielenia zgody na wykorzystanie wizerunku może skutkować wykluczeniem z rozgrywek Utraligi.

10. Postanowienia Końcowe

10.1. Ostateczność Decyzji

10.1.1. Wszystkie decyzje dotyczące interpretacji powyższych przepisów, weryfikowania spełnienia przez zawodników i organizację warunków uczestnictwa, harmonogramu i prowadzenia Ultraligi, jak również decyzje w zakresie kar za niewłaściwe zachowania, leżą wyłącznie w gestii Przedstawicieli Ultraligi, których decyzje są ostateczne. Wszystkie podejmowane przez Organizatorów decyzje w ramach Ultraligi, uwzględniając brzmienie niniejszego Regulaminu, nie podlegają odwołaniu oraz nie mogą stanowić podstawy roszczeń o odszkodowanie pieniężne lub jakiegokolwiek innego środka prawnego.

10.2. Sprzeczność Decyzji z Regulaminem

10.2.1. Przepisy niniejszego Regulaminu nie ograniczają Przedstawicieli Ultraligi w kwestii podejmowanych decyzji. Mogą one być sprzeczne z postanowieniami regulaminu pod warunkiem, że zachowanie i działania podejmowane przez graczy są szkodzące Ultralidze, jak również podmiotom z nią związanymi.

10.3. Zmiana Przepisów

10.3.1. Powyższe przepisy mogą być zmieniane, modyfikowane lub uzupełniane przez Organizatorów, bez wcześniejszego poinformowania uczestników Ultraligi, w celu zapewnienia uczciwej gry, zachowaniu sportowego ducha rywalizacji oraz utrzymaniu integralności współzawodnictwa.

10.4. Zasada najlepszego Interesu Ultraligi

10.4.1. Organizatorzy Ultraligi przez cały czas mogą działać z niezbędnym autorytetem, aby zachować najlepsze interesy Ultra Ligi. Ta moc nie jest ograniczona przez brak konkretnych postanowień w tym dokumencie. Przedstawiciele Ultraligi mogą korzystać z wszelkich dostępnych im działań karnych przeciwko jakiemukolwiek podmiotowi, którego postępowanie nie leży w najlepszym interesie Ultraligi.