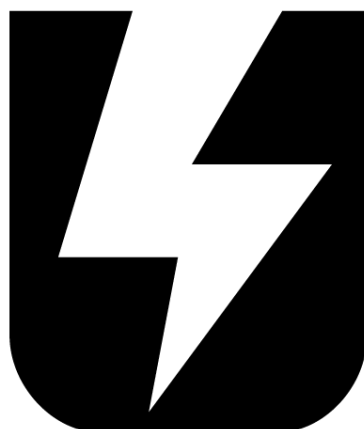


ULTRALIGA



**Ultraliga
Sezon 2021
Regulamin Rozgrywek**

Wprowadzenie

Oficjalny regulamin rozgrywek Ultraligi ma zastosowanie wobec każdej Drużyny, która bierze udział w tych rozgrywkach w 2021 roku. Zasady te obowiązują także Właściciele Drużyn, Managerów, Członków Sztabów Szkoleniowych oraz każdego z Zawodników indywidualnie, jak również innych pracowników tych Drużyn. Przepisy te znajdują zastosowanie wyłącznie w rozgrywkach Ultraligi i 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 ujednolicenia zasad stosowanych w profesjonalnym współzawodnictwie.

FRENZY spółka z ograniczoną odpowiedzialnością zaadaptowała te oficjalne zasady w celu zapewnienia integralności rozgrywek Ultraligi z systemem ustanowionym przez League of Legends European Championship Limited dla wszystkich rozgrywek League of Legends, jak również w celu zapewnienia równowagi współzawodnictwa pomiędzy Drużynami, które biorą udział w rozgrywkach Ultraligi.

Ujednolicone zasady są korzystne dla wszystkich stron zaangażowanych w rozgrywkę Ultraligi, w tym Drużyn, Managerów oraz poszczególnych Zawodników.

Zasady, które znajdują zastosowanie do wszystkich regionów, udostępnione zostały pod adresem: <https://eu.lolesports.com/en/about/global-rules>.

Uregulowanie reguł współpracy pomiędzy Zawodnikami, Managerami Drużyn oraz Drużynami zostały pozostawione w gestii każdej Drużyny z osobna i jej współpracowników.

1. Warunki Uczestnictwa

Każdy Zawodnik, aby zostać dopuszczonym do udziału w rozgrywkach Ultraligi, musi spełnić każdy z poniższych warunków:

1.1. Ograniczenia Wiekowe

- 1.1.1. Zawodnik, który nie ukończył 15 lat, nie jest uprawniony do gry w Meczu Ultraligi. Zawodnik, który nie ukończył 16 lat, nie jest uprawniony do gry w European Masters.
- 1.1.2. Przepis powyższy nie ogranicza Drużyn w zawieraniu kontraktów z Zawodnikami, którzy ukończyli 15 lat, jednakże nie mogą oni występować w Meczach European Masters do dnia ukończenia przez nich 16 lat.
- 1.1.3. Zawodnik, który nie ukończył 18 lat, musi posiadać dokument podpisany przez opiekuna prawnego, który wyrazi zgodę na jego uczestnictwo w Ultralidze lub Meczach European Masters.
- 1.1.4. Przedstawiciele Ultraligi mają prawo zażądać od każdego Zawodnika dokument potwierdzający wymagany wiek lub dokument podpisany przez opiekuna prawnego, wyrażającego zgodę na uczestnictwo Zawodnika w Ultralidze.

1.2. Ograniczenia Regionalne

- 1.2.1. Każda Drużyna Ultraligi jest zobowiązana do posiadania w Składzie Podstawowym (*Starting Lineup*) co najmniej dwóch Lokalnie Wyszkolonych Zawodników (*Locally-Trained Representatives*) i trzech Zawodników ze statusem Rezydenta EU (*Interregional Movement Policy*).
- 1.2.2. Za Lokalnie Wyszkolonego Zawodnika uznaje się Zawodnika, który spełnia co najmniej jedno z poniższych kryteriów:
 - 1.2.2.1. Zawodnik legalnie przebywał na terytorium EU 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.
 - 1.2.2.2. Zawodnik wystąpił w większości meczów Ultraligi, w co najmniej dwóch z ostatnich trzech Sezonów, przed udziałem w pierwszym spotkaniu nowego Sezonu Ultraligi. Ponadto, Sezon zostanie zaliczony Zawodnikowi na poczet wymaganego

statusu LWZ, jeśli ten będzie zgłoszony w Składzie Drużyny Ultraligi lub League of Legends European Championship, nawet jeżeli nie będzie brał aktywnie udziału w rozgrywkach Ultraligi, pod warunkiem, że nie weźmie aktywnego udziału w rozgrywkach innej Europejskiej Regionalnej Ligi.

- 1.2.2.3.** Zawodnik legalnie przebywał i występował w rozgrywkach turniejowych na obszarze objętym przez Ultraligę w okresie nie krótszym niż 36 miesięcy po ukończeniu przez niego 13 lat.
- 1.2.3.** Jeżeli Zawodnik wykaże, 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 mocy swojej wyłącznej decyzji.
- 1.2.4.** Zawodnik może uzyskać status LWZ tylko dla tej Europejskiej Regionalnej Ligi, w której aktualnie występuje. Po dołączeniu do innej ERL, Zawodnik będzie musiał wykazać swój status LWZ dla danej ERL lub otrzyma status Nie-Reprezentanta.
- 1.2.5.** Zawodnik w tym samym czasie może posiadać status LWZ, tylko i wyłącznie jednej Europejskiej Regionalnej Ligi. Żaden Zawodnik nie będzie traktowany jako Lokalnie Wyszkolony Zawodnik przed swoim zadeklarowaniem statusu LWZ do właściwej mu Europejskiej Regionalnej Ligi.
- 1.2.6.** Zawodnik, nawet jeżeli spełnia kryteria wskazane w sekcji 1.2.2 Regulaminu, nie ma obowiązku uzyskać statusu LWZ i może pozostać ze statusem Nie-Reprezentanta.
- 1.2.7.** Celem uzyskania statusu Rezydenta, Zawodnik musi spełnić warunki jednego z dwóch poniższych wariantów pochodnego nabycia tego statusu:

 - 1.2.7.1.** **Tymczasowy Nierezydent** to aktualny Nierezydent, dla którego rozpoczął się bieg terminu do uzyskania statusu Rezydenta. Tymczasowy Nierezydent może uzyskać status Rezydenta, jeżeli legalnie przebywał na terytorium EU i występował w rozgrywkach w tym regionie w okresie nie krótszym niż 48 miesięcy w ciągu ostatnich 72 miesięcy

przed udziałem w pierwszym spotkaniu nowego Sezonu rozgrywek Ultraligi.

1.2.7.2. Nowy Nierezydent to Zawodnik, który nie był w Składzie Drużyny w profesjonalnej lub akredytowanej przez Riot Games lidze, jak również nie przeniósł się do tego regionu w celu treningu w tych ligach między 11 maja 2015 roku a 1 sierpnia 2016 roku. Po tej dacie, Zawodnik zostanie uznany za Nowego Nierezydenta i nie będzie mógł uzyskać statusu Rezydenta tylko poprzez fakt przebywania w regionie przez 8 z ostatnich 12 Splitów. Ponadto Zawodnik, posiadający status Nowego Nierezydenta, musi nabyć prawo do legalnego pobytu na terenie regionu, w którego rozgrywkach ma zamiar uczestniczyć.

1.2.8. Zawodnik może posiadać w tym samym momencie status Rezydenta tylko i wyłącznie jednego regionu. Po dołączeniu do Składu Drużyny, Zawodnik będzie uważany za Nierezydenta do momentu, do którego nie zadeklaruje się jako Rezydent, spełniając jednocześnie warunki określone dla tej zasady. Zawodnik, który posiada zgodnie z regulaminem status Rezydenta dla kilku regionów, nie może być Rezydentem dwóch i więcej regionów jednocześnie, zgodnie z tą zasadą. W momencie, gdy Zawodnik zadeklaruje status Rezydenta w konkretnym regionie, dla którego do złożenia takiej deklaracji jest uprawniony, w celu zmiany statusu Rezydenta na inny region, musi wziąć udział w przynajmniej 50% Meczów Sezonu Zasadniczego swojej Drużyny w tym regionie w jego ostatnim Splicie.

1.2.9. Zawodnicy mogą wykazać swój status LWZ oraz Rezydenta poprzez przedłożenie dokumentów, poświadczających ich prawo do uzyskania powyższych statusów przedstawicielom właściwej Europejskiej Regionalnej Ligi. Istnieją dwie główne kategorie dokumentów, poświadczających prawo do uzyskania statusu:

- Dokumenty Państwowe, np. Dowód Osobisty, Książeczka Wojskowa.
- 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 oraz Rezydenta przez swoich rodziców lub opiekunów prawnych, wpieryw poprzez przedłożenie dokumentów poświadczających status rodzica bądź opiekuna prawnego (np. akt urodzenia), a następnie przedłożenie dokumentów będących w posiadaniu rodzica bądź opiekuna prawnego, jak wskazano powyżej.

- 1.2.10.** Akademie drużyn występujących w League of Legends European Championship (*LEC*) mają obowiązek posiadania w Składzie występującym w rozgrywkach Europejskiej Regionalnej Ligi minimum 4 Zawodników ze statusem Rezydenta EU oraz minimum 7 Zawodników ze statusem Rezydenta EU dla drużyn LEC i ERL łącznie.

1.3. Zezwolenie na pracę

- 1.3.1.** Zawodnik, przed dołączeniem do Składu Drużyny, musi wykazać, że jest uprawniony do podjęcia pracy w świetle obowiązujących go krajowych przepisów prawa i / lub w świetle przepisów prawa obowiązujących w kraju lub krajach organizujących rozgrywki ERL.
- 1.3.2.** Dla państw położonych w Europie, 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.** Obywatele państw spoza Europy muszą posiadać właściwą wizę wraz z wydanym pozwoleniem na pracę.

1.4. Ograniczenia Ligowe

- 1.4.1.** Zawodnik w tym samym czasie może uczestniczyć w rozgrywkach tylko jednej Europejskiej Regionalnej Ligi. W sytuacji, gdy Zawodnik wziął udział w:
 - 1.4.1.1.** 50% wszystkich meczów Sezonu Zasadniczego 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 Zasadniczego w ostatnich dwóch z trzech zakończonych sezonów Profesjonalnej Ligi, otrzyma status Weterana. Skład Podstawowy Drużyny, biorącej udział w rozgrywkach Europejskiej Regionalnej Ligi nie może posiadać więcej niż dwóch graczy ze statusem Weterana.

1.4.3. Zawodnik, który rozegrał co najmniej 13 meczów Sezonu Zasadniczego w League of Legends European Championship nie jest uprawniony do gry w Sezonie Zasadniczym oraz Play-offach Europejskiej Regionalnej Ligi, jak również całym turnieju European Masters, rozgrywanych w ramach aktualnego Splitu.

1.4.4. Zawodnicy zakontraktowani przez Organizację spoza LEC, należąca do innej Profesjonalnej Ligi, definiowanej poprzez możliwość zakwalifikowania się z niej do Mistrzostw Świata (np. LCS, LCK, LPL itp.) mają całkowity zakaz udziału w rozgrywkach Europejskich Regionalnych Lig.

1.5. Weryfikacja Kont

1.5.1. Zanim Zawodnik zostanie uznany za uprawnionego do wzięcia udziału w Ultralidze, Drużyny muszą dostarczyć Przedstawicielom Ultraligi szczegóły dotyczące wszystkich aktywnych kont używanych przez Zawodnika w ciągu ostatnich 6 miesięcy, włączając w to nazwę użytkownika i nazwę przywoływacza oraz region serwera. Niezastosowanie się do tego wymogu może skutkować karami.

1.5.2. Kontrola zachowania polegać będzie na analizie zachowania Zawodnika na wszystkich jego kontach na serwerach live i określi, czy są one zgodne ze standardami, jakie są wymagane od Zawodnika występującego w Europejskiej Regionalnej Lidze.

1.5.3. Przedstawiciele Ultraligi po zakończeniu oficjalnej weryfikacji poinformują Drużyny o tym, że ich Zawodnicy uprawnieni się do gry w Ultralidze. Proces ten może trwać do 72 godzin.

1.5.4. Jeżeli Zawodnik zostanie uznany za niekwalifikującego się do gry w ERL, zostanie sporządzony raport zawierający informacje o tym, dlaczego Zawodnik nie przeszedł pozytywnie weryfikacji. Przedstawiciele Ultraligi mogą udostępnić

ten raport Drużynie po otrzymaniu pisemnej zgody od Zawodnika. Zawodnik może również otrzymać dalsze sankcje, w zależności od powagi wykrytych naruszeń.

- 1.5.5.** Zawodnicy uznani za uprawnionych do gry mogą nadal podlegać oficjalnym sankcjom, takim jak ostrzeżenia, zawieszenia i/lub kary finansowe w oparciu o wyniki kontroli zachowania.

1.6. Zakaz udziału pracowników Riot Games lub FRENZY

- 1.6.1.** Właścicielami oraz pracownikami Drużyn 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 jakiegokolwiek inny sposób.

2. Własność

2.1. Ograniczenia Właścicielskie

2.1.1. W celu zachowania integralności rozgrywek Ultraligi, Managerowie Drużyn lub jakiegokolwiek z nimi Stowarzyszone Podmioty nie mogą być powiązane z innymi drużynami Europejskich Regionalnych Lig, włącznie z tą ligą, w której występują.

Poprzez pojęcie "Powiązania" rozumie się: (i) bezpośredni lub pośredni interes finansowy lub związek finansowy z drużyną ERL, czy to poprzez prawną lub rzeczywistą 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 takiej drużyny ERL lub jakiegokolwiek innej roli, w ramach której dana osoba uczestniczy bezpośrednio lub pośrednio w finansowaniu, działaniu, marketingu lub zarządzaniu taką drużyną ERL lub jej aktywami.

Niezależnie od powyższego, nie uważa się za naruszenie Przepisu 2.1.1, że Manager Drużyny ma prawo własności we wspólnym podmiocie lub przedsięwzięciu, które nie jest drużyną ERL, z innym Managerem Drużyny ("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 Drużyn 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 Drużyny przekazał Przedstawicielom Ultraligi pisemne zawiadomienie o takim prawie własności w Wspólnym Przedsięwzięciu na pięć dni roboczych przed inwestycją.

2.1.2. Organizacja lub Drużyna może posiadać maksymalnie jedną Drużynę we wszystkich Europejskich Regionalnych Ligach.

- 2.1.3.** Organizacja lub Drużyna może uczestniczyć tylko w jednej Europejskiej Regionalnej Lidze w aktualnym Splicie. W przypadku podjęcia decyzji o przeniesieniu się Organizacji lub Drużyny do innej Europejskiej Regionalnej Ligi, są one zobowiązane do przymusowej przerwy trwającej jeden Split, nim ponownie będą mogły wystąpić w ERL.

2.2. Ustalenie prawa własności

- 2.2.1.** Przedstawiciele Ultraligi mają prawo do podejmowania ostatecznych i wiążących decyzji dotyczących własności Drużyn, kwestii związanych z ograniczeniami dotyczącymi powiązań między kilkoma Drużynami oraz innych powiązań, które mogą mieć negatywny wpływ na integralność rozgrywek Europejskich Regionalnych Lig. Każdej osobie, która wystąpiła z wnioskiem o nabycie prawa własności Drużyny, należącej do Europejskiej Regionalnej Ligi, Przedstawiciele Ultraligi na mocy swojej wyłącznej decyzji mogą odmówić dopuszczenia do rozgrywek Ultraligi. Właściciele drużyn zgadzają się, że nie będą w związku z tym kwestionować żadnych ostatecznych ustaleń Przedstawicieli Ultraligi.
- 2.2.2.** Jeśli okaże się, że Właściciel ma jakiegokolwiek finansowe powiązania lub wpływy w innej Drużynie, będzie on zobowiązany do natychmiastowego pozbycia się udziałów w jednej z dwóch Drużyn, jak również zakończenia współpracy z jedną z Drużyn. Ponadto zachowanie takie może podlegać ukaraniu przez Przedstawicieli Ultraligi.
- 2.2.3.** Przedstawiciele Ultraligi w każdym momencie mogą dokonać sprawdzenia powiązań właścicielskich pomiędzy Drużynami występującymi w Ultralidze. W przypadku ustalenia, że wbrew wcześniejszym postanowieniom regulaminu, podmiot w dalszym ciągu posiada powiązania z inną Drużyną występującą w Europejskiej Regionalnej Lidze, Przedstawiciele Ultraligi na mocy swojej wyłącznej decyzji będą uprawnieni do odebrania slotu drużyny w Ultralidze i jego dalszego rozdysponowania według własnych kryteriów.
- 2.2.4.** Właściciel Drużyny występującej w Europejskiej Regionalnej Lidze musi być jednoznacznie wskazany Przedstawicielom Ultraligi przez Skład Podstawowy Drużyny lub Organizację.

3. Składy

3.1. Wymagania dotyczące Składów

- 3.1.1.** Każda Drużyna występująca w Ultralidze zobowiązana jest do posiadania przez cały Split co najmniej 5 Zawodników w swoim Składzie oraz musi posiadać Głównego Trenera oraz Managera Drużyny.
- 3.1.2.** Żadna osoba nie może pełnić jednocześnie dwóch lub więcej ról wymienionych powyżej.
- 3.1.3.** Zawodnik, należący do Akademii drużyny LEC, nie może być w tym samym momencie członkiem zarówno Składu LEC, jak i ERL. W drodze wyjątku, drużyna LEC będzie uprawniona do wyznaczenia do dwóch Zawodników ze Składu ERL, którzy będą mogli zostać zgłoszeni do Składu LEC na Play-offy, pod warunkiem, że Ci Zawodnicy nie będą posiadali statusu Weterana.
- 3.1.4.** Drużyna występująca w Ultralidze może posiadać maksymalnie 10 Zawodników w swoim Składzie.
- 3.1.5.** Akademia drużyny LEC zobowiązana jest do posiadania w swoim Składzie co najmniej 6 Zawodników, w tym 4 Rezydentów EU oraz 4 Lokalnie Wyszkolonych Zawodników.
- 3.1.6.** Drużyna występująca w Ultralidze nie może posiadać w Składzie Podstawowym więcej niż dwóch graczy ze statusem Weterana.
- 3.1.7.** Dwóch Zawodników, należących do Akademii Drużyny Ultraligi, występującej w 2. Dywizji rozgrywek, będzie miało prawo zostać zgłoszonych jako członków głównego Składu drużyny Ultraligi.
- 3.1.8.** Drużyna, która awansuje do Play-offów Ultraligi, będzie uprawniona do zgłoszenia Składu Play-off, który może być złożony z 6 do 7 Zawodników. Ponadto, w Skład Play-off Drużyny wchodzić musi co najmniej 4 Rezydentów oraz 4 Lokalnie Wyszkolonych Zawodników.
- 3.1.9.** Zawodnik nie może jednocześnie rywalizować w więcej niż jednej Organizacji oraz być wymienionym w Składzie więcej niż jednej Drużyny.
- 3.1.10.** Zawodnik nie może posiadać żadnych kontraktowych lub finansowych uzgodnień z inną Drużyną Ultraligi,

o ile nie zostanie wyrażona na to pisemna zgoda przez Przedstawicieli Ultraligi.

3.1.11. Zawodnik może być zakontraktowany tylko przez jedną Drużynę na całym świecie i jeśli aktualnie ma on kontrakt z Drużyną w innym regionie, musi ujawnić tę informację Przedstawicielom Ultraligi. W celu sprawdzenia, czy ci Zawodnicy Drużyny są oficjalnie objęci umową, każda z Drużyn musi przedłożyć Kartę Podsumowującą z Umowy z Zawodnikiem dla każdego Zawodnika, którego chce wyznaczyć jako objętego umową. Karta Podsumowująca nie jest sama w sobie Umową z Zawodnikiem, lecz streszczeniem jej kluczowych warunków wymaganych przez Ultraligę w celu weryfikacji jest prawidłowości i potwierdzenia jej zawarcia przez Zawodnika i Drużynę. We wszystkich przypadkach sprzeczności pomiędzy Kartą Podsumowującą a Umową z Zawodnikiem, gdy Umowa z Zawodnikiem spełnia wymagania określone w Umowie o Uczestnictwie w Ultralidze, Ultraliga zastrzega sobie prawo do interpretacji Karty Podsumowującej jako nadrzędnej w stosunku do Umowy z Zawodnikiem.

3.1.12. Każda Umowa z Zawodnikiem musi być zgodna z następującymi wymogami:

3.1.12.1. Nie może zawierać Zakazu Konkurencji, Prawa Pierwokupu lub innego podobnego postanowienia, które ogranicza Zawodnikowi możliwość dołączenia do innej Drużyny, Organizacji lub Firmy po wygaśnięciu lub wypowiedzeniu Umowy z Zawodnikiem.

3.1.12.2. Musi zawierać opcję wypowiedzenia dla każdej ze stron w przypadku, gdy druga strona dopuści się istotnego naruszenia warunków Umowy z Zawodnikiem, które nie zostanie usunięte w ciągu trzydziestu dni od pisemnego wezwania przez stronę, która nie dokonała naruszenia.

3.1.12.3. Nie może zawierać klauzul automatycznej, domniemanej lub „milczącej” zgody na odnowienie zawartej umowy, które przedłużają okres obowiązywania Umowy z Zawodnikiem bez wyraźnej pisemnej zgody Zawodnika.

3.1.12.4. Musi zawierać opcję natychmiastowego wypowiedzenia Umowy z Zawodnikiem przez Zawodnika w przypadku, gdy Umowa o Uczestnictwie w Ultralidze zostanie wypowiedziana przez Ultraligę lub gdy Zawodnik

zostanie oficjalnie usunięty z Drużyny w wyniku usunięcia go z Globalnej Bazy Kontraktów.

- 3.1.12.5.** Okres jej obowiązywania nie może być krótszy niż siedem dni, a w przypadku, gdy okres ten lub czas jej trwania wykracza poza LEC Summer Split Roster Lock na sezon 2021, data wygaśnięcia Umowy z Zawodnikiem musi przypadać na jeden z następujących terminów 15 listopada 2021 r. lub 21 listopada 2022 r.
- 3.1.12.6.** Musi zawierać wyjątek od wszelkich ograniczeń poufności w Umowie z Zawodnikiem, zezwalający na ujawnienie umowy, a także jej streszczenia lub podsumowania Przedstawicielom Ultraligi.
- 3.1.13.** Wszyscy zawodnicy w Składzie Drużyny muszą legitymować się rankingiem 5v5 Summoner's Rift Solo/Duo lub Ranked Flex na poziomie Diamond 3 lub wyższym w obecnym lub poprzednim Sezonie Rankingowym.
- 3.1.14.** W szczególnie uzasadnionych przypadkach, takich jak np. problemy wizowe, nagłe problemy zdrowotne lub zawieszenie zawodnika, wymagania dotyczące Składu mogą zostać tymczasowo zniesione. Prawo zniesienia powyższych wymagań dotyczących Składu pozostawiono do wyłącznej decyzji Przedstawicieli Ultraligi.

3.2. Modyfikacja Składu

- 3.2.1.** W terminie wyznaczonym przez Przedstawicieli Ultraligi, przed startem każdego Splitu, każda Drużyna jest zobowiązana do zgłoszenia Składu zgodnie z wymaganiami wymienionymi w przepisach poprzedzających, w sposób określony przez Przedstawicieli Ultraligi. Jeżeli Manager Drużyny chce dokonać modyfikacji Składu, to musi być ona zgodna z obowiązującymi przepisami. Wniosek musi zostać złożony z wyprzedzeniem w stosunku do proponowanej daty wejścia w życie każdej takiej zmiany, w najwcześniejszym możliwym terminie. Drużyna nie będzie mogła wystartować z Zawodnikiem w pierwszym tygodniu danego Splitu, który nie znajduje się w Składzie, który został zadeklarowany w wyznaczonym terminie.
- 3.2.2.** Wyznaczona przez Drużynę osoba będzie odpowiedzialna za zarządzanie Składem i przedkładaniem dokumentów. Osoba ta jest upoważniona do dokonywania zmian w Składzie przy użyciu jednej z poniższych metod: (1) Transfery Zawodników z innymi Drużynami; (2) Podpisywanie Wolnych Agentów; (3) Zwolnienie Zawodników ze Składu.

- 3.2.3.** Celem usunięcia Zawodnika ze Składu, właściwa mu Umowa z Zawodnikiem musi zostać wypowiedziana.
- 3.2.4.** Skład Drużyny zostanie ujawniony w Globalnej Bazie Kontraktów. Globalna Baza Kontraktów będzie aktualizowana po potwierdzeniu autoryzowanych zmian w Składach przez Przedstawicieli Ultraligi. Skład ujawniony w Globalnej Bazie Kontraktów będzie uważany za najbardziej aktualny, a Drużyny są odpowiedzialne za powiadomienie Przedstawicieli Ultraligi, jeśli ich aktualny Skład nie jest dokładnie odzwierciedlony w Globalnej Bazie Kontraktów.
- 3.2.5.** Celem usunięcia Członka Drużyny z Drużyny, właściwa mu Umowa z Członkiem Drużyny musi zostać wypowiedziana.
- 3.2.6.** Członek Drużyny, który został usunięty z Drużyny, nie może ponownie do niej dołączyć przed upływem pełnych trzech tygodni od dnia, w którym został on oficjalnie usunięty z niej.
- 3.2.7.** Drużyny 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 Drużynie.

3.3. Zmiany Składu Podstawowego

- 3.3.1.** Wszystkie Drużyny zobowiązane są do zgłoszenia Składu Podstawowego, który wystąpi w meczu Ultraligi, do godziny 23:59 dnia poprzedzającego rozegranie meczu.
- 3.3.2.** W sytuacji braku zgłoszenia zmian w Składzie Podstawowym, uprawnionym do gry w meczu Ultraligi będzie Skład Podstawowy z ostatniego oficjalnego meczu Ultraligi.
- 3.3.3.** W przypadku, gdy Drużyna nie może skompletować Składu Podstawowego w wyniku zdarzeń losowych mecz zostaje oddany walkowerem.
- 3.3.4.** Przedstawiciele Ultraligi mogą dokonać zmiany terminu zgłoszenia Składu Podstawowego na podstawie swojej wyłącznej decyzji, informując o tym Drużyny objęte tą zmianą.
- 3.3.5.** Wszystkie zmiany w Składzie Podstawowym muszą skutkować spełnieniem przez Organizację wymagań dotyczących Składów.

3.4. Trenerzy

- 3.4.1.** Każda Drużyna jest zobowiązana do posiadania, przez cały Split Ultraligi, wyznaczonego Głównego Trenera, który będzie uważany za oficjalnego szkoleniowca. Główny trener nie może znajdować się w Składzie, być Właścicielem i/lub Managerem lub Dyrektorem Generalnym jakiegokolwiek Drużyny Ultraligi.
- 3.4.2.** Główny Trener zobowiązany jest do obecności w trakcie fazy wyboru/banowania podczas każdego meczu Ultraligi oraz European Masters, w którym Drużyna uczestniczy.
- 3.4.3.** Drużyny są zobligowane do zgłoszenia Głównego Trenera Przedstawicielom Ultraligi.
- 3.4.4.** W przypadku, gdy Drużyna utraciła Głównego Trenera w wyniku zdarzeń losowych, może wówczas wyznaczyć Tymczasowego Trenera, który będzie pełnił tę funkcję do momentu zakontraktowania nowego Głównego Trenera. Przedstawiciele Ultraligi określą, czy powód, w efekcie którego Drużyna utraciła Głównego Trenera, można zakwalifikować jako zdarzenie losowe.

3.5. Manager Drużyny

- 3.5.1.** Każdy zespół jest zobowiązany do utrzymywania przez cały 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. Implikacje związane z Turniejem Promocyjnym

- 3.6.1.** W przypadku awansu Drużyny z Turnieju Promocyjnego do Ultraligi, zobowiązana jest ona do wystawienia w Składzie Podstawowym, desygnowanym na pierwszy mecz nowego Sezonu, minimum trzech Zawodników, którzy znajdowali się w Składzie tej drużyny na Turniej Promocyjny.
- 3.6.2.** W przypadku sprzedaży slotu należącego do Drużyny, która uzyskała awans z Turnieju Promocyjnego do Ultraligi, zostaje zniesiony wymóg wystawienia w Składzie Podstawowym, desygnowanym na pierwszy mecz nowego Sezonu, minimum trzech Zawodników, którzy znajdowali się w Składzie tej drużyny na Turniej Promocyjny.

3.7. Implikacje związane z European Masters

- 3.7.1.** Drużyna występująca w Ultralidze musi posiadać co najmniej trzech Zawodników, którzy uczestniczyli w Play-offach Ultraligi w celu zachowania prawa do slotu w European Masters.
- 3.7.2.** W sytuacji, gdy kilka podmiotów rości sobie prawo do slotu w European Masters, zostanie on przyznany tej Drużynie, która posiada większą liczbę Zawodników Składu Podstawowego, który uzyskał awans na EM. Jeśli liczba Zawodników będzie identyczna, Drużyna z większą liczbą Zawodników Rezerwowych z kwalifikującego się Składu otrzyma slot. Jeśli liczba Zawodników Rezerwowych jest również identyczna, łączna liczba Gier rozegranych w danym Splicie kwalifikacyjnym przez wszystkich Zawodników danej Drużyny, będzie rozstrzygająca dla przyznania slotu w European Masters.

3.8. Wolni Agenci oraz Wolna Agentura

- 3.8.1.** Ultraliga ustanowiła ograniczone okresy czasu, w których można podpisywać Wolnych Agentów. Podpisy jakiegokolwiek rodzaju poza tymi terminami są surowo zabronione. Początek okresu Wolnych Agentów na następny sezon rozpoczyna się 17 listopada 2020 roku:

	Otwarcie Podpisywania Wolnych Agentów (00:00:00 UTC)	Zamknięcie Podpisywania Wolnych Agentów (16:00:00 UTC)
Wiosenne Okienko	17 Listopada 2020	9 Marca 2021
Letnie Okienko	24 Maja 2021	27 Lipca 2021

- 3.8.2.** Wolny Agent to zawodnik kwalifikujący się do udziału w LEC lub ERL, który albo nie podpisał jeszcze ważnej pisemnej umowy z Drużyną, albo został zwolniony z Drużyny, albo jego kontrakt wygasa bez przedłużenia.
- 3.8.3.** Jeśli Drużyna zamierza usunąć Zawodnika ze Składu podczas Splitu, musi złożyć Formularz Usunięcia dla tego Zawodnika co najmniej 72 godziny przed upływem terminu podpisywania Wolnych Agentów dla tego Splitu. Wygaśnięcie umowy po upływie terminu podpisywania Wolnych Agentów jest dopuszczalne.
- 3.8.4.** Zawodnicy, którzy uczestniczyli w jakimkolwiek aspekcie rozgrywek Profesjonalnej lub Akredytowanej Ligi w ich ostatnim Splicie, nie mogą zawierać żadnych nowych ustnych

lub słownych zobowiązań, ustaleń finansowych lub umownych po zamknięciu Letniego Okienka Podpisywania Wolnych Agentów i przed otwarciem Okienka Globalnych Kontraktów z jakąkolwiek Organizacją posiadającą Profesjonalną lub Akredytowaną Drużynę, jeżeli zobowiązanie to rozciąga się poza Okienko Globalnych Kontraktów lub w inny sposób wpływa na status Zawodnika po otwarciu Okienka Globalnych Kontraktów.

- 3.8.5.** W drodze wyjątku od ograniczeń Wolnej Agentury, Drużyny mogą podpisywać Zawodników do swojego Składu Rezerwowego pomiędzy zakończeniem Wiosennego Okienka Podpisywania Wolnych Agentów a otwarciem Letniego Okienka Podpisywania Wolnych Agentów, jeśli dany Zawodnik nie uczestniczy w ERL lub EM. Zawodnicy, którzy zostali dodani do Składu w tych ramach czasowych, nie kwalifikują się do gry w Drużynie do momentu otwarcia Letniego Okienka Podpisywania Wolnych Agentów.
- 3.8.6.** Żaden oficjalny mecz Europejskiej Regionalnej Ligi nie może zostać rozegrany pomiędzy otwarciem Wiosennego Okienka Podpisywania Wolnych Agentów a 1 stycznia następnego roku.

3.9. Nazwy Przywoływaczy

- 3.9.1.** Nazwy Przywoływaczy mogą zawierać duże litery, małe litery, cyfry, podkreślenia lub tylko pojedyncze odstępy między słowami. Nazwy Przywoływaczy nie mogą zawierać więcej niż 16 znaków, łącznie ze spacjami. Żadne dodatkowe znaki specjalne nie będą dozwolone w nazwach Drużyn, Nazwach Przywoływaczy ani w tagach. Nazwy Przywoływaczy oraz nazwy Drużyn nie mogą zawierać: wulgarności lub obsceniczności; pochodnych bohaterów League of Legends lub innych podobnych nazw postaci; ani też pochodnych produktów lub usług, które mogą powodować pomyłki. Nazwy Przywoływaczy muszą być unikalne w skali globalnej.
- 3.9.2.** Drużyny będą miały możliwość dodania przed Nazwą Przywoływacza każdego z Zawodników Tag Drużyny, składającego się z 2 do 4 znaków. Tagi Drużynowe muszą być kombinacją wielkich liter i / lub cyfr, a ponadto muszą być unikalne na całym świecie.
- 3.9.3.** Wszystkie Tagi Drużyn, nazwy Drużyn oraz Nazwy Przywoływaczy muszą być zatwierdzone przez Przedstawicieli Ultraligi przed użyciem ich w grze. Jakiegokolwiek ich zmiany muszą zostać zatwierdzone przez Przedstawicieli Ultraligi przed ich użyciem w grze. Przedstawiciele Ultraligi zastrzegają sobie prawo do odmowy przyjęcia nazwy Drużyny, jeśli nie

odpowiada ona standardom zawodowym wymaganym przez Ultraligę, a Drużyna będzie zobowiązana zmienić swoją nazwę.

4. Nagrody i inne kwestie finansowe

4.1. Sponsorzy

4.1.1. Drużyny mają możliwość pozyskiwania sponsorów. Ograniczenia w pozyskiwaniu sponsorów określone są przez obowiązujące przepisy ERL. Drużyna jest zobowiązana do powiadomienia Przedstawicieli Ultraligi o planowanym pozyskaniu nowego sponsora przed zawarciem z nim umowy. Jeżeli sponsor Drużyny zostanie zakwalifikowany do kategorii Zabronionych Sponsorów, wówczas nie może on być eksponowany przez Zawodników i Drużynę w trakcie rozgrywek League of Legends, jak również w trakcie codziennego użytku, jeżeli użycie to związane jest z LEC, ERL, EM lub jakimkolwiek innym wydarzeniem powiązaniem z Riot Games.

Poniżej został wskazany przykładowy katalog Zabronionych Sponsorów:

- Każda inna gra wideo, inny twórca gier wideo lub wydawca;
- Wszelkie konsole do gier wideo;
- Każdy turniej sportowy lub inny turniej gier wideo, liga lub wydarzenie;
- Każdy inny zespół esportowy, właściciel lub podmiot z nim powiązany;
- Wszelkie leki na receptę;
- Broń palna, amunicja lub akcesoria do broni palnej;
- Pornografia lub produkty pornograficzne;
- Wyroby tytoniowe lub akcesoria;
- Dostawcy zakładów lub hazardu (bukmacherzy i strony internetowe zawierające zakłady);
- Alkoholowe wyroby bezalkoholowe (w tym napoje bezalkoholowe sprzedawane przez firmy alkoholowe) lub inne środki odurzające, których sprzedaż lub stosowanie jest regulowane przez prawo właściwe;
- Sprzedawcy lub targowiska przedmiotów wirtualnych, o których wiadomo, że są podrobione lub nielegalne;

- Sprzedawca lub targowisko towarów lub usług, które naruszają warunki korzystania z gry League of Legends;
- Operatorzy fantasy esportsu (w tym codziennej fantasy);
- Kampanie polityczne lub komitety działań politycznych;
- Organizacje charytatywne, które popierają określone stanowiska religijne lub polityczne lub nie cieszą się dobrą reputacją (np. Czerwony Krzyż, Stand-Up to Cancer i inne podobne organizacje charytatywne głównego nurtu zostaną uznane za godne zaufania);
- Waluty kryptograficzne lub wszelkie inne nieregulowane instrumenty finansowe lub rynki finansowe;
- Firmy i platformy zajmujące się oferowaniem kontraktów na różnice kursowe (CFD) lub podobnych transakcji na produktach z depozytem zabezpieczającym;
- Piwo i produkty winiarskie.

4.1.2. Drużyna może sprzedawać lub zarządzać sponsoringiem lub elementami marki tej Drużyny, z którą jest powiązana.

4.1.3. 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.

4.1.4. Organizacje nie mogą mieć w nazwie Drużyny wielu nazw marek, chyba że są one zgodne z ograniczeniami nazewnictwa określonymi w Zasadach Nazewnictwa Drużyny.

4.2. Nagrody

4.2.1. Drużyna, niezależnie od posiadanej prawnej formy organizacyjnej, ma obowiązek przekazać Organizatorowi wszystkie wymagane przez niego dane, które posłużą do wypłaty nagrody.

4.2.2. Wszystkie nagrody zostaną wysłane do 90 dni od zakończenia finałów Ultraligi.

4.2.3. 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%

4.2.4. W przypadku wypłaty nagród na rzecz podmiotów gospodarczych Organizator w celu uregulowania kwestii podatkowych, wskazuje co następuje:

- Rozliczenie będzie następowało będzie na podstawie wystawionej noty obciążeniowej za świadczone usługi.
- Wypłacana nagroda zostanie podwyższona o aktualnie obowiązujący podatek dochody w celu zrównoważenia zobowiązań wynikających z podatku od osób prawnych (CIT).

4.2.5. 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 Drużyny, jej Managera lub Właścicieli na następujących zasadach:

- Przedstawiciel Drużyny zobowiązany jest do przesłania Organizatorowi pisma, który będzie stanowił podstawę do wypłaty należnej nagrody z tytułu zajętego miejsca w Ultralidze.
- Wypłata nagrody nastąpi na podstawie powyższego dokumentu, z zastrzeżeniem, iż 1/7 należnej nagrody jest zarezerwowana dla podmiotu, niezależnie od jej statusu prawnego.
- Kwestie podatkowe w tej sytuacji zostaną ustalone z zastosowaniem interpretacji formy prawnej zgodnej z zapisami zawartymi w punktach 4.2.3 oraz 4.2.4.

4.3. Podział puli nagród

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

4.3.2. 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

4.3.3. Podział puli nagród za Fazę Play-off jest następujący:

Miejsce	Nagroda
1.	30 000 PLN
2.	15 000 PLN
3.	7 500 PLN
4.	4 500 PLN
5.	3 000 PLN

4.4. Koszty pokrywane przez Organizatora

4.4.1. W sytuacji konieczności przyjazdu Zawodników oraz Drużyn na nagrania promocyjne, bądź rozgrywki ligowe w studio Ultraligi, opłacenie kosztów noclegów i przejazdów PKP leży po stronie Organizatorów rozgrywek Ultraligi.

4.4.2. W związku z powyższym Przedstawiciele Ultraligi najpóźniej na 5 dni przed planowaną realizacją materiałów promocyjnych poinformują 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 4.4.

- 4.4.3.** 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.
- 4.4.4.** Organizator co do zasady pokrywa koszty przejazdu do wysokości 300 złotych na osobę i wyłącznie na terytorium Polski.
- 4.4.5.** 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.

5. Postanowienia Dodatkowe

5.1. Wymóg prowadzenia Social Media

5.1.1. Organizacje lub Drużyny występujące w Ultralidze zobowiązane są do aktywnego prowadzenia kont w serwisach Social Media takich jak Facebook, Twitter oraz Instagram. Dodatkowo Organizację lub Drużyny zobowiązane są do prowadzenia kont w Social Mediach takich jak Facebook, Twitter oraz Instagram dla wszystkich swoich Zawodników w Składzie w celu promowania marki własnej, Zawodników oraz rozgrywek Ultraligi. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Przedstawiciele Ultraligi mogą zwolnić Organizacje i Drużyny z wymogu prowadzenia Social Media.

5.2. Prawo Publikacji

5.2.1. Ultraliga ma prawo opublikować oświadczenie stwierdzające, że członek drużyny został ukarany. Każdy członek zespołu i / lub drużyna, 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 sześciu miesięcy. Sezon składa się z dwóch Splitów, a każdy Split składa się z dwóch części: (a) Sezonu Zasadniczego oraz (b) Play-offów, które będą miały miejsce po zakończeniu Sezonu Zasadniczego w danym Splicie.

6.2. Sezon Zasadniczy

- 6.2.1.** Każda Drużyna zmierzy się z każdą inną Drużyną w lidze dwukrotnie w formacie Best of One.
- 6.2.2.** W trakcie Sezonu Zasadniczego, Drużyny otrzymają prawo wyboru strony w Meczu, z jednoczesnym zapewnieniem, iż w spotkaniu z tym samym przeciwnikiem, każda z Drużyn będzie mogła wybrać stronę jeden raz. Prawo wyboru przysługiwać będzie Drużynie po lewej stronie harmonogramu, a wybrana strona musi zostać zgłoszona Przedstawicielom Ultraligi do godziny 23:59 dnia poprzedzającego rozegranie Meczu.
- 6.2.3.** Kolejność w klasyfikacji końcowej Rundy Zasadniczej będzie determinowana na podstawie liczby wygranych przez Drużynę Meczów.
- 6.2.4.** Pełny harmonogram meczów oraz par meczowych zostanie udostępniony Drużynom 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 5 najlepszych Drużyn z Sezonu Zasadniczego, rozstawionych odpowiednio do miejsca zajętego w Sezonie Zasadniczym.

6.3.2. W Meczu nr 1, Pierwszej Rundy Play-offów 2. Drużyna Sezonu Zasadniczego zmierzy się z 3. Drużyną Sezonu Zasadniczego.

W Meczu nr 2, Pierwszej Rundy Play-offów 4. Drużyna Sezonu Zasadniczego zmierzy się 5. Drużyną Sezonu Zasadniczego.

Zwycięzcy spotkań oraz przegrany Meczu nr 1 awansują do Drugiej Rundy Play-offów, zaś przegrany Meczu nr 2 zostanie wyeliminowany z Turnieju.

6.3.3. W Meczu nr 3, Drugiej Rundy Play-offów 1. Drużyna Sezonu Zasadniczego zmierzy się ze Zwycięzcą Meczu nr 1.

W Meczu nr 4, Drugiej Rundy Play-offów zmierzą się ze sobą przegrany Meczu nr 1 oraz Zwycięzca Meczu nr 2.

Zwycięzca Meczu nr 3 awansuje bezpośrednio do Wielkiego Finału Play-offów. Zwycięzca Meczu nr 4 awansuje do Trzeciej Rundy Play-offów, w której zmierzy się z przegrany Meczu nr 3. Przegrany Meczu nr 4 zostanie wyeliminowany z Turnieju.

6.3.4. Zwycięzca Meczu nr 5, Trzeciej Rundy Play-offów awansuje do Wielkiego Finału Play-offów, w którym zmierzy się ze zwycięzcą Meczu nr 3. Przegrany Meczu nr 5 zostanie wyeliminowany z Turnieju.

6.3.5. W Wielkim Finale Play-offów Ultraligi zmierzą się ze sobą Zwycięzca Meczu nr 3 i Zwycięzca Meczu nr 5. Wygrany tego spotkania zostanie triumfotorem rozgrywanego Splitu Ultraligi.

6.3.6. W Spotkaniach Pierwszej Rundy 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.

W Spotkaniach Drugiej i Trzeciej Rundy Play-offów Ultraligi oraz w Wielkim Finale, Drużyna, której będzie przysługiwało prawo wyboru strony w pierwszej Grze Spotkania zostanie każdorazowo określona przez Przedstawicieli Ultraligi. W pozostałych Grach prawo wyboru strony będzie przysługiwało Drużynie, która przegrała poprzednią grę.

- 6.3.7.** Wszystkie Spotkania Play-offów rozegrane zostaną w formacie Best of Five.

6.4. Punkty Sezonowe

- 6.4.1.** Drużyna otrzyma Punkty Sezonowe w oparciu o końcową lokatę drużyny po Play-Offach Wiosennego i Letniego Splitu. Punkty Sezonowe będą wykorzystane jako czynnik decydujący o spadku z Ultraligi.

- 6.4.2.** Podział punktów za Wiosenny i Letni Split jest następujący:

Miejsce	Punkty
1.	100
2.	85
3.	70
4.	55
5.	45
6.	30
7.	20
8.	10

- 6.4.3.** Drużyny, które po rozegraniu obu Splitów Ultraligi zgromadzą najmniej Punktów Sezonowych, a w konsekwencji zajmą w Tabeli Sezonowej odpowiednio miejsca 7. i 8. zostaną relegowane z Ultraligi i będą musiały walczyć o utrzymanie w Turnieju Promocyjnym.

6.5. Tiebreakers

- 6.5.1.** 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.

- 6.5.2.** 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.

- 6.5.3.** 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.
- 6.5.4. 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.
- 6.5.5. 4-way-tie** – Drużyny zostaną przydzielone do dwóch Meczów 1. Rundy (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.
- 6.5.6. 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.
- 6.5.7. 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.
- 6.5.8. 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 rozstawienie dla wszystkich miejsc.
- 6.5.9. 8-way-tie** – Drużyny zostaną przydzielone do drabinki pojedynczej eliminacji na podstawie ich Czasu Zwycięstwa.

Turniej wymagać będzie kompletnej drabinki przegranych by ustalić rozstawienie dla wszystkich miejsc.

- 6.5.10.** Wszystkie Mecze tiebreakerów zostaną rozegrane w trybie Best of One.
- 6.5.11.** W przypadku wszystkich Meczów tiebreakerów prawo do wyboru strony zostanie ustalone na podstawie najniższego Czasu Zwycięstwa.
- 6.5.12.** W przypadku, gdy Czas Zwycięstwa jest identyczny dla kilku Drużyn, hierarchia zostanie ustalona na podstawie rzutu monetą.
- 6.5.13.** Mecze tiebreakerów nie zostaną rozegrane, jeżeli nie miałyby one żadnych sezonowych i turniejowych implikacji.

6.6. 2. Dywizja Ultraligi i Turniej Promocyjny

- 6.6.1.** Po zakończeniu Play-offów Letniego Splitu Ultraligi rozgrywany jest Turniej Promocyjny, który decyduje o utrzymaniu bądź spadku z Ultraligi Drużyn, które w Sezonie 2021 zajęły 7. i 8. miejsce w oparciu o zgromadzone Punkty Sezonowe.
- 6.6.2.** Turniej Promocyjny poprzedzony jest rozgrywkami 2. Dywizji Ultraligi, z której dwie Drużyny uzyskają awans do Turnieju Promocyjnego.
- 6.6.3.** Szczegółowy regulamin rozgrywek 2. Dywizji Ultraligi, Turnieju Promocyjnego oraz Fazy Kwalifikacyjnej do 2. Dywizji Ultraligi zostaną opublikowane w osobnym dokumencie, który zostanie udostępniony przez Przedstawicieli Ultraligi przed startem kwalifikacji do 2. Dywizji Ultraligi.

7. Procedury Rozgrywania Meczu

7.1. Sprzęt

- 7.1.1. W przypadku meczów rozgrywanych online, Zawodnicy są zobowiązani do zapewnienia sobie niezbędnego sprzętu. Obejmuje on, ale nie ogranicza się do: komputera, klawiatury, myszki i komunikatora głosowego. Ponadto mecze nie będą rozgrywane na serwerze offline, więc każdy z Zawodników opowiada za zapewnienie sobie właściwej ochrony zarówno komputera, jak i połączenia internetowego przed atakami, np. DDOS. Wyłączna odpowiedzialność za ochronę tych aspektów spoczywa na Zawodnikach i Drużynach. Dodatkowo, odpowiedzialność za prawidłowe działanie sprzętu Zawodnika i połączenia internetowego spoczywa na nim. W przypadku, gdy Gra jest rozgrywana na Serwerze Live, a nie na Serwerze Turniejowym, obie Drużyny będą zobowiązane do użycia domyślnych skórek dla swoich wybranych postaci.
- 7.1.2. Przedstawiciele Ultraligi na mocy swojej wyłącznej decyzji mogą zabronić używania konkretnego sprzętu z powodu okoliczności związanych z bezpieczeństwem rozgrywek i ludzi, wydajnością/efektywnością operacyjną lub jeśli na sprzęcie znajduje się firma lub marka konkurująca z Riot Games, Europejską Regionalną Ligą lub League of Legends.

7.2. Stroje Meczowe

- 7.2.1. Zawodnicy są zobowiązani do noszenia w trakcie wszystkich meczów Ultraligi koszulek Drużyny (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.
- 7.2.2. 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.
- 7.2.3. Koszulka Meczowa oraz oficjalna Odzież Organizacji mogą zawierać loga, naszywki, lub promocyjne materiały, które nie pozostają w sprzeczności z poniższą listą:
- Zawierają wszelkie fałszywe, bezpodstawne lub nieuzasadnione roszczenia do jakiegokolwiek

produktu lub usługi, 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 jakiegokolwiek 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.

7.2.4. Trenerzy podczas meczów muszą nosić przynajmniej tzw. strój business casual. Business casual nie obejmuje: odzieży sportowej, trampek, Odzieży Organizacji.

7.2.5. Zabronione jest noszenie jakiegokolwiek nakryć głowy, zakrywanie twarzy. Przedstawiciele Ultraligi mają prawo do żądania zdjęcia wszelkich nakryć głowy i twarzy.

7.2.6. Koszulki Meczowe oraz Odzież Organizacji mogą zawierać umiejscowione logotypy sponsorów w sposób wskazany przez Przedstawicieli Ultraligi.

7.2.7. Słuchawki muszą być założone bezpośrednio na uszy Zawodnika i muszą tam pozostać przez czas trwania Gry.

Zawodnicy nie mogą blokować zakładania słuchawek w żaden sposób. Dotyczy to również umieszczania jakichkolwiek przedmiotów, z wyjątkiem okularów, pomiędzy słuchawkami a uszami Zawodnika.

7.3. Konta Turniejowe

7.3.1. Zawodnicy otrzymają od Ultraligi Konta na Serwerze Turniejowym. Obowiązkiem Zawodników jest skonfigurowanie swojego konta zgodnie z ich preferencjami. Ustawiona na koncie Nazwa Przywoływacza musi być zgodna z oficjalną Nazwą Przywoływacza Zawodnika, jaka została zatwierdzona przez Ultraligę.

7.4. Patch

7.4.1. Mecze podczas Sezonu 2021 będą rozgrywane na odpowiednim patchu dostępnym na serwerze live po upływie odpowiedniego okresu testowego. Zmiany w dostępności patcha turniejowego i bohaterów będą leżały w wyłącznej gestii Ultraligi.

7.4.2. Bohaterowie, którzy nie byli dostępni na serwerze live przez okres dłuższy niż dwa tygodnie, będą automatycznie wyłączeni z gry. Bohaterowie, którzy przeszli zmiany, zostaną aktywowani według własnego uznania Ultraligi.

7.5. Modyfikacje harmonogramu rozgrywek

7.5.1. Przedstawiciele Ultraligi, na mocy swojej wyłącznej decyzji, może dokonać zmiany Harmonogramu Rozgrywek. W przypadku modyfikacji harmonogramu, Przedstawiciele Ultraligi powiadomią zainteresowane Drużyny o dokonanej zmianie w najwcześniejszym możliwym terminie.

7.6. Procedury przedmeczowe

7.6.1. Wszystkie Drużyny zobowiązane są do zgłoszenia Składu Podstawowego, który wystąpi w meczu Ultraligi w sposób wskazany w punkcie 3.3.

7.6.2. 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.

7.6.3. 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 ze Składu.

- 7.6.4.** W przypadku meczów streamowanych Przedstawiciele Ultraligi wymagają rozstawienia „Turniejowego” w Lobby przedmeczowym. Jest to ustawienie domyślnie uznane przez Riot Games Inc. podczas oficjalnych turniejów. Zaczynając od góry, czyli pierwszego gracza: Top Laner, Jungler, Mid Laner, Bot Laner oraz Support.
- 7.6.5.** 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.
- 7.6.6.** 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%.
- 7.6.7.** Drużyny w dniu Meczów są zobligowane do wystawienia Składu Podstawowego złożonego z pięciu Zawodników, aby rozpocząć Mecz. Jeżeli zawodnik rozłączy się w trakcie meczu, drużyna może kontynuować grę po wyczerpaniu limitu czasu na pauzę, aby podjąć próbę dokończenia meczu.

- 7.6.8.** Wszyscy zawodnicy w trakcie rozgrywania spotkań ligowych mają obowiązek korzystać z oficjalnego TeamSpeaka Ultraligi. Dane serwera zostaną udostępnione Drużynom przed startem Sezonu Zasadniczego.
- 7.6.9.** 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 Ultraligi poinstruuje właściciela Lobby o rozpoczęciu gry.

7.7. Procedury Meczowe

- 7.7.1.** W trakcie rozgrywania spotkań będą stosowane następujące ustawienia:
- Mapa: Summoner's Rift
 - Rozmiar drużyny: 5
 - Zezwolenie na obserwatorów: Tylko Lobby
 - Typ gry: Tournament Draft
- 7.7.2.** 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.
- 7.7.3.** 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.
- 7.7.4.** 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
- 7.7.5.** Jeżeli Zawodnik 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.

7.7.6. Zawodnicy zobowiązani są do sfinalizowania wymiany bohaterów przed punktem 20 sekund do rozpoczęcia rozgrywki.

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

7.7.8. 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, Przedstawiciele Ultraligi mogą zdecydować o separacji fazy picków i banów oraz rozpoczęcia Gry.

7.7.9. 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

7.7.10. Zawodnicy mogą użyć komendy „/pause” tylko w wymienionych niżej przypadkach:

- Niecelowe rozłączenie.

- Niesprawność sprzętu lub programów

7.7.11. Drużyny mają prawo do maksymalnie 25 minut pauzy w trakcie jednej Gry lub 40 minut pauzy w całym Spotkaniu składającym się z kilku Gier.

7.7.12. Organizator i Przedstawiciele Ultraligi zastrzegają sobie prawo do wymuszenia pauzy w dowolnym momencie Gry, bez względu na obecną sytuację w Meczcu, jak przedłużenia pauzy na mocy ich wyłącznej decyzji.

7.7.13. 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.

7.7.14. 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 Gry 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 Zawodnik opóźnia zgłoszenie błędu celem wyczekania na bardziej niekorzystny moment w Grze, ponowne rozpoczęcie nie będzie dozwolone.

7.7.15. Wszelkie decyzje o ponownym rozpoczęciu Gry 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.

7.8. Procedury Pomeczowe

7.8.1. Przedstawiciele Ultraligi oficjalnie zatwierdzają i odnotowują wynik każdego Meczu.

- 7.8.2.** Zawodnicy mają obowiązek poinformować Przedstawicieli Ultraligi o jakichkolwiek problemach technicznych, jakie wystąpiły w trakcie Meczu.
- 7.8.3.** Mecze oddane walkowerem będą traktowane jako zwycięstwo odniesione poprzez minimalną liczbą Gier, niezbędną do jego rozstrzygnięcia.
- 7.8.4.** 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.

7.9. Przyznanie Drużynie Zwycięstwa

- 7.9.1.** W przypadku problemów technicznych, z powodu, których Przedstawiciele Ultraligi deklarują restart Meczu, 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 graniczącym z pewnością. Poniższe kryteria mogą zostać użyte (ale nie muszą), aby określić zwycięzcę:
- **Różnica w Złocie** – różnica w złocie pomiędzy Drużynami wynosi więcej niż 33%.
 - **Pozostałe Wieże** - różnica w pozostałych wieżach pomiędzy drużynami wynosi więcej niż 7.
 - **Pozostałe Wieże Nexusa** – różnica w pozostałych wieżach Nexusa pomiędzy drużynami wynosi 2.
 - **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.
 - **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. Od drużyn oczekuje się, że przez cały czas trwania każdego Meczu będą grać jak najlepiej oraz będą unikać wszelkich zachowań niezgodnych z zasadami dobrego sportu, uczciwości lub fair play. Naruszenie tej zasady będzie podlegało karze według uznania Przedstawicieli Ultraligi. Wszelkie decyzje dotyczące naruszenia zasad leżą w wyłącznej gestii Przedstawicieli Ultraligi. Poniższe przykłady są podane wyłącznie w celach ilustracyjnych

8.1.2. **Zmowa** – znowę definiuje się jako współpracę w celu oszustwa. Zmowa może mieć miejsce pomiędzy Zawodnikami, Drużynami i/lub Organizacjami, i może mieć na celu korzyści dla stron zaangażowanych. Zmowa obejmuje między innymi i nie tylko, takie działania, jak:

- **Soft play** – 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.
- Zmowa w celu podzielenia puli nagród.
- Wysyłanie lub otrzymywanie sygnałów, drogą elektroniczną lub inną, przez osobę postronną do lub od Zawodnika.
- Celowe przegranie meczu lub nakłanianie Zawodnika, Drużyny i/lub Organizacji do tego.
- Spisek mający na celu wcześniejsze ustalenie Wolnych Agentów i / lub spisek mający na celu ustalenie wysokości wynagrodzeń Zawodników i / lub potencjalnych Zawodników Drużyny.

8.1.3. **Hacking** – przez pojęcie hackingu rozumie się dowolną modyfikację klienta gry przez dowolnego Zawodnika, Drużynę lub osobę działającą w imieniu Zawodnika lub Drużyny.

8.1.4. **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 Przedstawicieli Ultraligi.

- 8.1.5. Podszywanie się** – przez podszywanie rozumie się rozegranie spotkania na koncie innego Zawodnika, jak również namawianie, przekonywanie lub proponowanie komuś rozegrania spotkania na koncie innego Zawodnika. Osoba grającą na nie należącym do niej koncie, nie musi być członkiem żadnej Drużyn Ultraligi.
- 8.1.6. Cheating** – to korzystanie z nielegalnych urządzeń i / lub programów, ale także korzystanie z gestów ręką lub wskaźników.
- 8.1.7. Celowe rozłączenie** – to rozłączenie bez konkretnego i zakomunikowanego powodu, celem osiągnięcia przewagi w Grze lub zniwelowania przewagi Drużyny przeciwnej.
- 8.1.8. Wulgarna lub negatywna mowa** – Zawodnik 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.
- 8.1.9.** Zabronione jest jakiegokolwiek ingerowanie w znak towarowy, utwór chroniony prawami autorskimi lub inny element objęty prawami własności intelektualnej, bez uzyskania pisemnej zgody podmiotu, do którego prawa te należą.
- 8.1.10.** Manager Drużyny lub Zawodnik nie może używać języka uznawanego za obsceniczny, wulgarny, obraźliwy, zniesławiający, lub w inny sposób szkodliwy, jak również promować lub podżegać do nienawiści lub zachowań dyskryminacyjnych przed, podczas i po meczu.
- 8.1.11.** Manager Drużyny lub Zawodnik nie może wykorzystywać żadnych urządzeń, usług lub sprzętu dostarczonego lub udostępnionego przez Ultraligę lub jej podwykonawców do publikowania, przesyłania, rozpowszechniania lub udostępniania w inny sposób wiadomości zawierających taki język.
- 8.1.12.** Manager Drużyny lub Zawodnik nie może posługiwać się takim językiem w mediach społecznościowych oraz w trakcie publicznych wydarzeń.

- 8.1.13.** Manager Drużyny lub Zawodnik nie może podejmować żadnych działań ani wykonywać żadnych gestów skierowanych do przeciwnego Managera Zespołu/Gracza, kibica lub przedstawiciela, ani zachęcać innych osób do robienia tego samego, co mogłoby być obraźliwe, kpiące, przeszkadzające lub wrogie.
- 8.1.14.** Znęcanie się nad Przedstawicielami Ultraligi, przeciwnymi Managerami Drużyn, Zawodnikami lub publicznością nie będzie tolerowane. Wielokrotne naruszanie etykiety, w tym między innymi dotykanie komputera, ciała lub mienia innego Zawodnika, spowoduje kary. Managerowie Drużyn, Zawodnicy i ich goście (jeśli są) muszą traktować wszystkie osoby uczestniczące w meczu z szacunkiem.
- 8.1.15.** Żaden Manager Drużyny lub Zawodnik nie może dotykać ani w inny sposób ingerować w oświetlenie, kamery lub inne wyposażenie studia. Managerowie i Członkowie Drużyn nie mogą stać na krzesłach, stołach lub innym sprzęcie studyjnym. Managerowie Zespołów/Członkowie muszą przestrzegać wszystkich instrukcji przedstawicieli Ultraligi.
- 8.1.16.** Podczas meczu komunikacja Zawodników w Składzie Podstawowym jest ograniczona do pozostałych członków zespołu i Przedstawicieli Ultraligi obecnych na scenie. Ponadto Zawodnicy Składu Podstawowego mogą komunikować się z Głównym Trenerem obecnym w trakcie fazy picków i banów.
- 8.1.17.** Wszelkie inne działania naruszające te zasady i / lub standardy ustanowione przez Ultraligę.

8.2. Odpowiedzialność zgodnie z Rulebookiem

- 8.2.1.** O ile wyraźnie nie stwierdzono inaczej, przestępstwa i naruszenia tych zasad są karalne, niezależnie od tego, czy zostały popełnione umyślnie. Próby popełnienia takich przestępstw lub naruszeń są również karalne.
- 8.2.2.** Nękanie jest zabronione. Molestowanie definiuje się jako systematyczne, wrogie i powtarzające się działania mające miejsce przez znaczny okres czasu lub w pojedynczym, rażącym przypadku, który ma na celu odizolowanie lub wykluczenie osoby i/lub wpływ na jej godność.
- 8.2.3.** Molestowanie seksualne jest zabronione. Molestowanie seksualne definiuje się jako niepożądane zaloty seksualne. Ocena opiera się na tym, czy rozsądna osoba uzna zachowanie za niepożądane lub obraźliwe. Nie ma żadnej tolerancji dla jakichkolwiek seksualnych zagrożeń / przymusu lub obietnicy korzyści w zamian za usługi seksualne.

- 8.2.4.** Managerowie i Członkowie Drużyn oraz Zawodnicy nie mogą obrażać godności ani integralności jakiegokolwiek kraju, osoby prywatnej lub grupy osób za pomocą pogardliwych, dyskryminujących lub oczerniających słów lub działań z powodu rasy, koloru skóry, pochodzenia etnicznego, narodowego lub społecznego, płci, języka, religii, poglądów politycznych lub innych opinii, statusu finansowego, urodzenia lub innych statusów, orientacji seksualnej lub z jakiegokolwiek innego powodu.
- 8.2.5.** Managerowie i Członkowie Drużyn oraz Zawodnicy nie mogą udzielać, tworzyć, wydawać, autoryzować ani zatwierdzać żadnych oświadczeń lub działań mających na celu działanie szkodliwe lub negatywne dla najlepszego interesu Ultraligi, Riot Games lub jej podmiotów stowarzyszonych lub League of Legends zgodnie z wyłącznym uznaniem przedstawicieli Ultraligi.
- 8.2.6.** Drużyny mogą otrzymać lub mogą zostać poproszone o przesłanie dokumentacji do zatwierdzenia lub ujawnienia w czasie trwania Ultraligi. Dokumentacja ta jest niezbędna do utrzymania standardów Ultraligi. Zbyt wczesne ogłoszenia mogą zakłócać proces skautingu, który zespół użyłby do opracowania strategii dla nadchodzących meczów. Z tego powodu, jeśli Manager i Członek Drużyny lub Zawodnik został poinformowany, aby nie ujawniać informacji, ponieważ może to podważyć integralność współzawodnictwa, a osoba ta ujawni wspomniane informacje, będzie podlegać karom.
- 8.2.7.** Jeżeli przedstawiciele Ultraligi lub Riot Games ustalą, że Drużyna, jej Manager lub Członek Drużyny naruszył Kodeks Przywoływacza, Warunki użytkowania League of Legends lub inne zasady League of Legends to wówczas przedstawiciele Ultraligi mogą nałożyć kary według własnego uznania. Jeśli przedstawiciel Ultraligi skontaktuje się z Managerem Drużyny, jej Członkiem w celu omówienia dochodzenia, są oni zobowiązani powiedzieć prawdę. Jeśli jednak zatają informacje lub celowo wprowadza w błąd Przedstawiciela, utrudniając tym samym prowadzone dochodzenie, będą podlegać karom.
- 8.2.8.** Managerowie i Członkowie Drużyn oraz Zawodnicy nie mogą angażować się w żadną działalność, która jest zabroniona przez prawo zwyczajowe, ustawę lub traktat i która prowadzi lub może być uznana za prowadzącą do skazania w jakimkolwiek sądzie właściwej jurysdykcji.
- 8.2.9.** Managerowie i Członkowie Drużyn oraz Zawodnicy nie mogą ujawniać żadnych poufnych informacji dostarczonych przez

przedstawicieli Ultraligi lub jakiejkolwiek podmioty powiązane z Riot Games za pomocą jakiejkolwiek metody komunikacji.

- 8.2.10.** Managerowie i Członkowie Drużyn oraz Zawodnicy nie mogą zaoferować ani przyjąć żadnego prezentu lub nagrody dla Gracza, Trenera, Managera Drużyny, Przedstawiciela Ultraligi, pracownika Riot Games, pracownika Ultraligi lub osoby związanej lub zatrudnionej przez inną Drużynę Ultraligi za usługi obiecane, wydane lub mające być wydane w zamian za pokonanie lub próbę pokonania innej Drużyny. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest wynagrodzenie oparte na wynikach, wypłacane przez oficjalnego sponsora lub właściciela zespołu.
- 8.2.11.** Manager i Członek Drużyny oraz Zawodnicy lub podmiot powiązany z nimi, nie może prosić, namawiać ani zaoferować zatrudnienia żadnemu oficjalnemu Głównemu Trenerowi lub Zawodnikowi, który jest zakontraktowany w jakimkolwiek Zespole Ultraligi, ani zachęcać Trenera lub Zawodnika do naruszenia lub w inny sposób zerwania kontraktu ze wspomnianą Drużyną Ultraligi. Główny Trener lub Zawodnik nie mogą namawiać Drużyny, aby naruszyła tę zasadę. Główny Trener lub Zawodnik mogą publicznie wyrazić chęć opuszczenia Drużyny i w ten sposób zachęcić wszystkie zainteresowane strony do skontaktowania się z jego obecnym Managerem Drużyny. Niemniej jednak Główny Trener lub Zawodnik nie mogą nakłonić Drużyny do bezpośredniego skontaktowania się z obecnym Managerem Drużyny lub podjęcia jakichkolwiek prób naruszenia aktualnych zobowiązań umownych. Naruszenia tych zasad podlegają karom według uznania Przedstawicieli Ultraligi. Aby dowiedzieć się o statusie Głównego Trenera lub Zawodnika z innej drużyny, Managerowie muszą skontaktować się z Managerem Drużyny, z którym Zawodnik i/lub Główny Trener jest obecnie związany kontraktem. Drużyna składająca zapytanie musi poinformować o tym fakcie Przedstawicieli Ultraligi nim będzie uprawniony do omówienia indywidualnego kontraktu z Zawodnikiem.
- 8.2.12.** Managerowie i Członkowie Drużyn oraz Zawodnicy nie mogą odmówić lub nie zastosować się do rozsądnych instrukcji lub decyzji Przedstawicieli Ultraligi.
- 8.2.13.** Managerowie i Członkowie Drużyn oraz Zawodnicy nie mogą zaoferować, uzgodnić, spiskować lub próbować wpłynąć na wynik Gry lub Meczu w jakikolwiek sposób zabroniony przez prawo lub niniejsze zasady.
- 8.2.14.** Dokumentacja lub inne pojedyncze dokumenty mogą być wymagane w różnych momentach sezonu Ultraligi, zgodnie z prośbą Przedstawicieli Ultraligi. Jeśli dokumentacja nie

zostanie wypełniona zgodnie z normami ustalonymi przez Przedstawicieli Ultraligi, Drużyna może podlegać karom. Kary mogą zostać nałożone, jeżeli żądane dokumenty nie zostaną odebrane i wypełnione w wymaganym czasie.

8.3. Hazard

8.3.1. Żaden Zawodnik rozgrywek Ultraligi, osoby związane w jakikolwiek sposób z Organizacjami i Drużynami, biorącymi udział w rozgrywkach Ultraligi, Przedstawiciel Ultraligi lub pracownik FRENZY Sp. z o.o. nie może brać udziału, bezpośrednio ani pośrednio, w obstawianiu lub innych grach hazardowych związanych z rozgrywkami League of Legends.

8.4. Doping

8.4.1. Odmowa poddania się badaniom antydopingowym uważana jest za doping. Kary nakładane w związku z odmową poddaniu się badaniom antydopingowym będą identyczne z tymi nakładanymi za stosowanie ciężkich środków dopingujących.

8.4.2. Lista zakazanych substancji i metod została stworzona przez Esports Integrity Coalition („ESIC”) oraz World Anti-Doping Agency („WADA”) i ma zastosowanie do wszystkich etapów rozgrywek Ultraligi. Szczegółowa lista zakazanych substancji i metod jest udostępniona pod poniższymi adresami:

<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/2021list_en.pdf

Jakiegokolwiek nieusankcjonowanie korzystanie z powyższych substancji i metod uznawane jest za doping.

8.4.3. Jeżeli Zawodnik posiada ważnie wystawioną receptę na substancję wymienioną na listach ESIC lub WADA, ma on obowiązek przesłać dowód na tę okoliczność do Przedstawicieli Ultraligi przed dniem rozpoczęcia Sezonu Zasadniczego Ultraligi. Zawodnicy w dalszym ciągu podlegają będą testom antydopingowym, jednakże w sytuacji uzyskania wyniku pozytywnego na zgłoszoną uprzednio substancję, będzie on pomijany.

8.4.4. Łagodne przypadki dopingu będą karane ostrzeżeniem lub karami pieniężnymi zgodnie z Indekssem Kar. Ciężkie przypadki (np. stosowanie leków zawierających substancje zwiększające wydajność, takie jak Adderall) będą karane unieważnieniem wyników osiągniętych pod wpływem substancji, zawieszeniem od jednego roku do dwóch lat, pomniejszeniem lub przepadkiem nagrody pieniężnej, a także dyskwalifikacją Zawodnika.

- 8.4.5.** Jeżeli Zawodnik zostanie uznany za winnego stosowania ciężkiego dopingu w przeciągu 24 godzin po zakończeniu ostatniego meczu Sezonu Zasadniczego lub Fazy Play-off, zostanie on zawieszony, jednakże wyniki rozgrywek pozostaną niezmiennione, jak również nie zostaną wyciągnięte żadne konsekwencje wobec organizacji. Łagodne przypadki dopingu nie będą w ogóle karane po upływie 24 godzin od zakończenia danego etapu Ultraligi.

8.5. Nakładanie kar

- 8.5.1.** 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.

8.6. Kary

- 8.6.1.** Po ujawnieniu, iż jakiegokolwiek uczestnik Ultraligi dopuścił się naruszenia zasad wymienionych powyżej, Organizatorzy lub Przedstawiciele Ultraligi mogą, bez ograniczania swoich uprawnień, wydać następujące kary:

8.6.1.1. Ustne lub pisemne upomnienie

8.6.1.2. Utrata prawa wyboru strony w aktualnym lub przyszłych meczach

8.6.1.3. Utrata prawa zbanowania bohatera/ów w aktualnym lub przyszłych meczach

8.6.1.4. Kary pieniężne lub pomniejszenie potencjalnej nagrody zgodnie z Indekssem Kar Ultraligi lub Globalnym Indekssem Kar

8.6.1.5. Poddanie gry

8.6.1.6. Poddanie meczu

8.6.1.7. Zawieszenie

8.6.1.8. Dyskwalifikacja

- 8.6.2.** Powtarzające się wykroczenia podlegają zwiększającym się karom, aż do dyskwalifikacji z przyszłych sezonów Ultraligi. Należy zauważyć, że kary nie zawsze mogą być nakładane w sposób sukcesywny. Przedstawiciele Ultraligi, na mocy swojej wyłącznej decyzji, mogą na przykład zdyskwalifikować

Zawodnika za pierwsze wykroczenie, jeśli jego działanie zostanie uznane za wystarczająco poważne, aby mogło skutkować zdyskwalifikowaniem z rozgrywek Ultraligi.

- 8.6.3.** Wykroczenia będą podlegały Indeksowi Kar Ultraligi i Globalnemu Indeksowi Kar, jednakże oba Indeksy Kar nie zawierają katalogu zamkniętego wszystkich możliwości ukarania Drużyn za działania i zaniechania sprzeczne z postanowieniami 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 Ultraligi wraz z niniejszym dokumentem. Odmowa udzielenia zgody na wykorzystanie wizerunku może skutkować wykluczeniem z rozgrywek Ultraligi.

10. Postanowienia Końcowe

10.1. Ostateczność Decyzji

10.1.1. Wszystkie decyzje dotyczące interpretacji powyższych przepisów, weryfikowania spełnienia przez zawodników i organizacje 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 Rulebooka, nie podlegają odwołaniu oraz nie mogą stanowić podstawy roszczeń o odszkodowanie pieniężne lub jakiegokolwiek innego środka prawnego.

10.2. Sprzeczność Decyzji z Rulebookiem

10.2.1. Przepisy niniejszego Rulebooka nie ograniczają Przedstawicieli Ultraligi w kwestii podejmowanych decyzji. Mogą one być sprzeczne z jego postanowieniami pod warunkiem, że zachowanie i działania podejmowane przez Uczestników są szkodzące Ultralidze i podmiotom z nią związanymi, jak również sprzeczne z Rulebookiem decyzje zmierzają do zapewnienia uczciwej gry, zachowaniu sportowego ducha rywalizacji, utrzymaniu integralności współzawodnictwa i najlepszego Interesu Ultraligi.

10.3. Zasada najlepszego Interesu Ultraligi

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

10.4. Zmiana Przepisów

10.4.1. 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.

11. Słownik Pojęć i Załączniki

Formularz deklaracji dostępności	Załącznik C.
Akredytowana Liga	Akredytowane Ligi są oficjalnymi rozgrywkami uznawanymi przez Riot, które stosują się do niezbędnych globalnych zasad i standardów profesjonalizmu, ale nie kwalifikują się do Ligi Profesjonalnej.
Umowa z trenerem	Kontrakt pomiędzy Organizacją a jej Trenerem.
Tydzień Rozgrywkowy	Tydzień Rozgrywkowy jest zdefiniowany jako przedział czasowy pomiędzy pierwszym zaplanowanym meczem Ultraligi w danym tygodniu a pierwszym zaplanowanym meczem Ultraligi w następnym tygodniu.
Formularz zwolnienia	Załącznik D.
EM	Skrót od European Masters, mistrzostwa dla zwycięzców ERL.
ERL	Europejskie Ligi Regionalne, w tym następujące ligi: Esports Balkan League, Prime League, Ultraliga, Northern League Championship, Hitpoint Masters, Liga Portuguesa LOL, Superliga, La Ligue Française, PG Nationals, Greek Legends League, Liga Belgijska, Liga Holenderska, Baltic Masters.
Europejski Region Współzawodnictwa	Europejski Region Współzawodnictwa definiuje się jako: Albania, Andora, Austria, Belgia, Bośnia i Hercegowina, Bułgaria, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Niemcy, Grecja, Węgry, Islandia, Irlandia, Izrael, Włochy, Kosowo, Łotwa, Liechtenstein, Litwa, Luksemburg, Macedonia, Malta, Monako, Czarnogóra, Holandia, Norwegia, Polska, Portugalia, Rumunia, San Marino, Serbia, Słowacja, Słowenia, Hiszpania, Szwecja, Szwajcaria, Wielka Brytania (UK), Watykan (Stolica Apostolska).
Wolny agent	Wolny Agent to Gracz uprawniony do uczestnictwa w Lidze, który albo (1) nie podpisał jeszcze ważnej pisemnej Umowy Gracza z Drużyną, albo (2) został zwolniony z Drużyny lub jego kontrakt wygasł bez odnowienia.
Wniosek o zatwierdzenie podpisania wolnego agenta	Załącznik B.
Gra	Instancja rozgrywki na mapie Summoner's Rift w grze League of Legends, która jest rozgrywana do momentu wyłonienia zwycięzcy poprzez jedno z poniższych zdarzeń: (1) Zniszczenie Nexusa (2) Poddanie się (3) Przepadek (4) Przyznanie zwycięstwa w grze.
Elementy rozgrywki	Elementy rozgrywki obejmują, ale nie są ograniczone do Przedmiotów, Bohaterów, Skórek, Run, Zaklęć przywoływacza.
Globalna baza danych kontraktów	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y7k5kQ2AeqbuyiGwEPsa62e883FYVtHqr6UVut9RC4o/pubhtml#
Okno umowy globalnej	Data, w której kontrakty muszą wygasnąć, jeśli wykraczają poza Mistrzostwa Świata bieżącego sezonu. Okno Kontraktów Globalnych otwiera się w następujących terminach: 17 listopada 2020 r., 16 listopada 2021 r., 22 listopada 2022 r., 21 listopada 2023 r.
Globalny Indeks Kar	https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/Esports_Global_Penalty_Index.pdf
Celowe Rozłączenie	Gracz traci połączenie z powodu swoich działań. Jakikolwiek działania Gracza prowadzące do rozłączenia są uważane za celowe, niezależnie od rzeczywistych intencji Gracza.
Rezydent IMP	Polityka Ruchu Międzyregionalnego. Gracz jest sklasyfikowany jako rezydent regionu, jeśli Gracz uzyskał status rezydenta, jak określono w Przepisie 1.2.5.
LEC	Mistrzostwa Europy w League of Legends. Najwyższy poziom profesjonalnych rozgrywek w Europie.
Liga	Organ zarządzający LEC, ERL i EM.

LWZ (LTR)	Lokalnie Wyszkolony Zawodnik. Status, który może być uzyskany przez graczy zgodnie z opisem w 1.2.2.
Zabroniony sponsoring	<p>Poniżej znajduje się niewyczerpująca lista zakazanych sponsorów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Każda inna gra wideo, inny producent gier wideo lub wydawca • Wszelkie konsole do gier wideo • Wszelkie turnieje, ligi lub wydarzenia związane z esportem lub innymi grami wideo • Każda inna drużyna esportowa, jej właściciel lub podmiot powiązany • Wszelkie leki na receptę • Broń palna, amunicja lub akcesoria do broni palnej • Pornografia lub produkty pornograficzne • Wyroby tytoniowe lub akcesoria tytoniowe • Podmioty oferujące zakłady lub gry hazardowe (bukmacherzy i strony oferujące zakłady) • Alkoholowe wyroby bezalkoholowe (w tym napoje bezalkoholowe sprzedawane przez firmy alkoholowe) lub inne środki odurzające, których sprzedaż lub stosowanie jest regulowane przez prawo właściwe • Sprzedawcy lub rynki przedmiotów wirtualnych, o których wiadomo, że są podrobione lub nielegalne • Sprzedawcy lub rynki towarów lub usług, które naruszają Warunki korzystania z gry LoL. • Operatorzy fantazy esportu (w tym codziennej fantazy) • Kampanie polityczne lub komitety działań politycznych • Organizacje charytatywne, które popierają określone stanowiska religijne lub polityczne, lub nie cieszą się dobrą reputacją (na przykład, Czerwony Krzyż, Stand-Up to Cancer i inne podobne organizacje charytatywne głównego nurtu byłyby uważane za cieszące się dobrą reputacją) • Kryptowaluty lub inne nieuregulowane instrumenty lub rynki finansowe • Przedsiębiorstwa i platformy oferujące kontrakty na różnice kursowe (CFD) lub podobne produkty związane z handlem z wykorzystaniem depozytu zabezpieczającego • Piwo i produkty winiarskie
Mecz	Zestaw gier, które są rozgrywane do momentu, gdy jedna z drużyn wygra większość wszystkich gier. Zwycięska drużyna otrzyma zwycięstwo w formacie ligowym lub awansuje do następnej rundy turnieju.
Obszar meczu	Obszar bezpośrednio otaczający wszelkie komputery zapewnione przez Ultraligę na czas zawodów. Podczas Meczu, obecność w Obszarze Meczu jest ograniczona do Składu Podstawowego.
Organizacja	Podmiot będący właścicielem Zespołu.
Umowa z zawodnikiem	Kontrakt pomiędzy Organizacją a jej Zawodnikiem.
Profesjonalne Ligi Esportowe	League of Legends European Championship, North American League of Legends Championship Series, Garena Premier League/League of Legends Master Series, League of Legends Champions Korea oraz Tencent LoL Professional League, a także każda inna liga, która reprezentuje najwyższy poziom w regionie, który kwalifikuje drużynę do League of Legends World Championships są uznawane za Profesjonalne Ligi Esportowe.
Sędzia	Sędziowie to Przedstawiciele Ultraligi, którzy są odpowiedzialni za wydawanie wyroków w każdej kwestii związanej z meczem, pytaniami i sytuacjami, które mają miejsce przed, w trakcie i bezpośrednio po Meczu.
Rezerwowi gracze	Zawodnik na liście rezerwowej.
Lista rezerwowa	Gracze w drużynie, którzy są w procesie stawania się uprawnionymi do bycia w LEC lub ERL Roster, ale jeszcze nie są (np. Gracze, którzy mają 16 lat, Gracze, którzy złożyli wniosek o wizę, ale jeszcze jej nie otrzymali, Gracze obecnie zawieszeni).
Skład	Łączna liczba osób w Aktywnym Składzie Drużyny, Rezerwowych Zawodników i osób na liście rezerwowej.
Sezon	Definiowany jako cały rok pomiędzy rozpoczęciem Okna Wolnych Agentów w danym roku, a rozpoczęciem Wolnej Agentury w roku następnym.
Akademie Drużyn LEC	Odpowiedni zespół ERL zespołu LEC.
Półprofesjonalne ligi esportowe	Każda liga, która kwalifikuje się bezpośrednio do którejkolwiek z Profesjonalnych Lig Esportowych.

Awaria serwera	Wszyscy Gracze tracący połączenie z powodu problemów z serwerem gry, Turniejowym Serwerem lub będąca wynikiem niestabilności Internetu w danym miejscu.
Sezony	Wiosenny i Letni Sezon.
Sezon Wiosenny	Okres od pierwszego Meczu Sezonu do końca pierwszego Turnieju Play-Off/Promocyjnego (z uwzględnieniem międzynarodowych rozgrywek ligowych).
Zawodnik Składu Podstawowego	Zawodnik w wyjściowym składzie.
Skład Podstawowy	Pięciu Zawodników aktywnie grających w danej drużynie w danym meczu.
Rezerwowy	Gracz, który znajduje się na Liście Rezerwowej Drużyny.
Przerwa między sezonowa	Okres pomiędzy Wiosennym i Letnim Sezonem.
Sezon Letni	Okres od pierwszego Meczu Sezonu Regularnego po Wiosennych Play-Offach do rozpoczęcia Wolnej Agentury.
Kierownik zespołu	Właściciel, Współwłaściciel, Dyrektor Generalny lub inny Menedżer Zespołu.
Członek zespołu	Zawodnik lub trener drużyny.
Formularz wniosku o zatwierdzenie transferu	Załącznik A.
Niezamierzone rozłączenie	Gracz traci połączenie z powodu problemów z klientem gry, platformą, siecią lub komputerem.
Weteran	Gracz, który rozegrał więcej niż 50% kwalifikujących się Gier Sezonu Regularnego w Lidze Profesjonalnej w co najmniej dwóch z trzech ostatnich zakończonych Rozstrzygnięć.
Czas zwycięstwa	Czas potrzebny Drużynie na wygranie swoich Gier w sumie przeciwko wszystkim innym Drużynom w tiebreakerze.
Zimowa przerwa między sezonowa	Okres pomiędzy Letnim Sezonem a Wiosennym następnego sezonu.