



REGULAMIN **WROC-SERIES** Liga Ultimate

5 luty 2026 (v.1.1)

Wersja oficjalna na sezon 2026

1. Cel Ligi

- 1.1. Popularyzacja rekreacji ruchowej
- 1.2. Propagowanie dyscypliny ultimate frisbee
- 1.3. Podnoszenie sprawności fizycznej
- 1.4. Podnoszenie poziomu ultimate w Polsce
- 1.5. Promocja zespołów oraz klubów sportowych ultimate w Polsce
- 1.6. Promocja "Spirit of the Game" oraz instytucji "Obserwatora"
- 1.7. Rozegranie ligi i wybór najlepszej drużyny i zawodników spośród uczestniczących w lidze.

2. Organizator

- 2.1. Organizatorem ligi jest Łukasz Dobranowski ul. Oskara Kolberga 3/2 51607 Wrocław oraz Duch Gry - Stowarzyszenie Rozwoju Ultimate Borowska 1-3, 50-529 Wrocław Polska, którzy są właścicielami nazwy, znaków towarowych, logotypów i wszelkich wartości niematerialnych i prawnych związanych z ligą.
- 2.2. Organizator odpowiada za zasady uczestnictwa, regulamin rozgrywek i właściwe przeprowadzenie ligi przez cały sezon jej trwania.
- 2.3. Organizator powołuje zarząd ligi, który dba o dobro zawodników, gości oraz obiekty sportowe, a także właściwe i jakościowe przeprowadzenie rozgrywek podczas trwania sezonu i pojedynczych kolejek.

3. Zgłoszenia (wczesna i późna rejestracja) w I sezonie

- 3.1. W celu zgłoszenia drużyny należy wypełnić formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie internetowej www.wrocseries.pl
- 3.2. Zgłoszenie drużyny nie jest jednoznaczne z zarejestrowaniem się i przystąpieniem do rozgrywek. Jest traktowane jako chęć uczestnictwa.
- 3.3. Wczesna rejestracja trwa do 25 grudnia.
- 3.4. Późna rejestracja zaczyna się 6 stycznia i trwa do 20 stycznia.

- 3.5. Każda drużyna zgłoszona we wczesnej rejestracji, która w dalszej części wykupi licencję drużynową oraz minimalną ilość licencji zawodniczych otrzyma benefity przewidziane przez organizatora ligi. Opcja ta jest dostępna tylko dla drużyn zgłoszonych we wczesnej rejestracji.
- 3.6. Każda drużyna rejestrująca się podczas “wczesnej rejestracji” otrzymuje szansę na wygranie darmowej opłaty drużynowej, a także darmowej licencji zawodniczej. Drużyna, która wygra darmową opłatę drużynową nie ma możliwości wygrania jej w kolejnym sezonie.

4. Rejestracja właściwa i udział w lidze

- 4.1. Rejestracja właściwa dostępna jest dla drużyn, które wypełniły formularz podczas fazy wczesnej lub późnej rejestracji, tym samym wyrażając chęć startu w lidze.
- 4.2. Okres rejestracji właściwej trwa od 5.lutego do 3 marca 2026 r.
- 4.3. W celu pomyślnej rejestracji każda drużyna musi spełnić następujące warunki:
 - 4.3.1. wykupić licencję drużynową w terminie od 7 do 26 stycznia 2026 r.
 - 4.3.2. wykupić licencję zawodnicze dla minimalnej liczby zawodników dla danej kategorii w terminie od 7 do 26 stycznia 2026 r.
 - 4.3.3. zarejestrować zawodników i uzupełnić pełne dane wymagane przez organizatora w specjalnym arkuszu przygotowanym przez organizatora lub na stronie ligi w terminie **ustalonym przez organizatora.**
 - 4.3.4. przesłać logo drużynowe na adres: kontakt@wrocseries.pl w terminie **ustalonym przez organizatora**
 - 4.3.5. dostarczyć mailowo lub fizycznie zgodę opiekuna prawnego dla osób niepełnoletnich zarejestrowanych w lidze.
 - 4.3.6. zarejestrować drużynę oraz zawodników w aplikacji [Ultie.org](https://ultie.org) przesłanej przez organizatora w terminie **ustalonym przez organizatora.**
 - 4.3.7. spełnienie tych warunków jest konieczne. W przypadku braku spełnienia wyżej wymienionych warunków, organizator może wykluczyć drużynę z ligi.
- 4.4. Dopuszcza się możliwość wykupienia jednodniowych lub dwudniowych karnetów dla zawodników wcześniej zarejestrowanych lub dopisanych do składu zarejestrowanej drużyny, którzy zdecydują się nie kupować licencji na cały sezon. Stawki karnetów będą podane na stronie internetowej organizatora ligi.
- 4.5. Organizator dopuszcza możliwość przyjęcia drużyny, która nie wypełniła zgłoszenia w wyjątkowych wypadkach. Drużyny zarejestrowane po wyznaczonym terminie otrzymują status “Rozpatrywanej” , a zarząd ligi w ciągu pięciu dni roboczych decyduje o przyjęciu lub odrzuceniu drużyny.
- 4.6. W celu pomyślnej rejestracji każda drużyna musi spełnić wszystkie wymagania rejestracyjne w wyznaczonych terminach.
- 4.7. Organizator promuje wczesne wpłaty w wyznaczonym terminie dając rabat dla drużyn na kolejny sezon.

5. Drużyny / Przedstawiciel

- 5.1. Rozgrywki ligowe są przeznaczone dla drużyn męskich, żeńskich i mieszanych.
- 5.2. Aby wziąć udział w rozgrywkach drużyna musi posiadać swoje logo drużynowe.
- 5.3. Każdą drużynę reprezentuje **Przedstawiciel**, a także jego zastępca odpowiednio wcześniej wybrani przez drużynę.
- 5.4. Każda drużyna ma obowiązek wytypować Przedstawiciela (trenera, kierownika drużyny, prezesa, kapitana) oraz jego zastępcę którzy:
 - 5.4.1. są odpowiedzialni za kontakt z Organizatorem ligi;
 - 5.4.2. wypełniają i przekazują Organizatorowi formularz zgłoszeniowy;
 - 5.4.3. są odpowiedzialni za zarządzanie drużyną i raportowanie danych w systemie ligowym organizatora;
 - 5.4.4. są odpowiedzialni za terminowe regulowanie płatności;
 - 5.4.5. są odpowiedzialni za zachowanie zawodników przed, w trakcie, jak i po meczu;
 - 5.4.6. są odpowiedzialni za porządek pozostawiony przez zawodników oraz kibiców drużyny na terenie przeprowadzanych zawodów;
 - 5.4.7. są odpowiedzialni za niedopuszczenie do gry nieuprawnionego lub zawieszzonego zawodnika;
- 5.5. W sprawach drużynowych oraz organizacyjnych zarząd ligi oraz pracownicy kontaktują **się tylko** z Przedstawicielami każdej drużyny oraz zastępcą, drogą mailową lub w wyjątkowych wypadkach drogą telefoniczną.
- 5.6. Minimalna ilość zawodników w składzie drużyny, potrzebna do pomyślnej rejestracji i wzięcia udziału w rozgrywkach, w danej kategorii wynosi:
 - 5.6.1. Mixed: 10 zawodników
 - 5.6.2. Męska: 7 zawodników
 - 5.6.3. Żeńska: 7 zawodniczek
- 5.7. Maksymalna liczba zawodników zgłoszonych w składzie drużyny, w danej kategorii wynosi:
 - 5.7.1. Mixed: 28 zawodników
 - 5.7.2. Męska: 20 zawodników
 - 5.7.3. Żeńska: 20 zawodników
- 5.8. Skład drużyny mixed nie może liczyć mniej niż 10 osób w tym 4 kobiety przed startem sezonu.

6. Zawodnicy

- 6.1. Jeden zawodnik może reprezentować jeden klub/drużynę w kategorii męskiej lub żeńskiej oraz tą samą lub inną drużynę w kategorii mieszanej.
- 6.2. Mężczyźni nie mogą grać w kategorii żeńskiej, kobiety nie mogą grać w kategorii męskiej.
- 6.3. Zawodnik otrzymuje status aktywnego po wykupieniu licencji ligowej.
- 6.4. Zawodnik nie musi wykupywać licencji na cały sezon, a skorzystać z karnetów weekendowych lub jednodniowych. Musi jednak być wpisany do składu drużyny w wyznaczonym przez organizatora terminie.

- 6.5. Transfer zawodnika dostępny jest tylko i wyłącznie podczas okna transferowego. Terminy okien transferowych ustala zarząd ligi (Pkt. 16).
- 6.6. W przypadku udziału zawodnika w meczu, kolejce, który nie był wpisany do składu drużyny, następuje walkower na korzyść przeciwnika, a zarząd ligi podejmuje działania wyjaśniające oraz wyciąga konsekwencje.
- 6.7. Zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek wyrażają zgodę na umieszczenie ich imion, nazwisk, wieku oraz zdjęć na stronie www.wrocseries.pl jak i profilach rozgrywek, na portalach społecznościowych.
- 6.8. Zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek wyrażają zgodę do wykorzystywania ich wizerunku dla celów marketingowych oraz do wykorzystania w materiałach fotograficznych i klipach wideo, umieszczanych w mediach społecznościowych WROC-SERIES Liga Ultimate.

7. Obserwatorzy

- 7.1. Obserwatorzy są integralną częścią ligi.
- 7.2. Obserwatorzy pracują według ustalonych przez zarząd harmonogramów na danej kolejce. Nie mają obowiązku pracy na każdym spotkaniu.
- 7.3. Informacja odnośnie meczu prowadzonego przez obserwatora będzie podana w harmonogramie kolejki w wiadomości mailowej i na stronie ligi.
- 7.4. Obserwator nie jest Game Advisorem.
- 7.5. Obserwator zarządza meczem według wytycznych WFDF z uwzględnieniem wyjątków opisanych w zasadach ligi (punkt 8.1)
- 7.6. Obserwatorzy są zobowiązani do sporządzania raportów ze spotkań.
- 7.7. Obserwatorzy dbają o płynność spotkań oraz trzymanie się ram czasowych.
- 7.8. Organizator ligi organizuje szkolenia dla osób, które wyrażą chęć otrzymania akredytacji obserwatora na lidze.

8. Zasady rozgrywania meczów / zasady ligi

- 8.1. Mecze rozgrywane są w oparciu o zasady ultimate Światowej Federacji Latających Dysków (World Flying Disc Federation - WFDF) z uwzględnieniem następujących wyjątków:
 - 8.1.1. Naruszenie/przewinienie może zgłosić wyłącznie zawodnik drużyny, której dotyczy naruszenie, pod warunkiem, **że z pewnością** rozpoznał jego wystąpienie.
 - 8.1.2. Zawodnik musi wiedzieć, że została złamana konkretna zasada i z całą pewnością dostrzec dane zdarzenie.
 - 8.1.3. Nie wolno zgłaszać naruszenia na podstawie przypuszczeń lub niepewności.
 - 8.1.4. Zawodnik musi **natychmiast i głośno** zgłosić nazwę konkretnego naruszenia.
 - 8.1.5. W myśl powyższego dopuszcza się **drobne przesunięcie nogi pivotowej** (poniżej 5 cm) w momencie wyrzutu dysku. Należy pamiętać, że w większości przypadków nie jest możliwe, żeby marker rozpoznał naruszenie związane z lekkim przesunięciem stopy podczas wypuszczania dysku, z racji tego, że wymagałoby to

- jednoczesnego dostrzeżenia zarówno przesunięcia jak i momentu wyrzutu.
- 8.1.6. Obserwator może **upomnieć** zawodnika za złe zachowanie na boisku (krzyczenie, przeklinanie, agresywne i nieetyczne zachowanie) lub przyznać mu żółtą kartkę.
 - 8.1.7. W przypadku braku poprawy obserwator może ukarać zawodnika czerwoną kartką. Skutkiem tej sytuacji jest zakaz dogrywania bieżącego spotkania oraz zakaz gry w kolejnym najbliższym spotkaniu.
 - 8.1.8. Obserwator musi ująć takie zajście w raporcie pomeczowym ze wskazaniem zawodnika oraz przyczyny.
 - 8.1.9. W przypadku wykroczeń wyjątkowo niedopuszczalnych zarząd ligi może zdecydować o **dyskwalifikacji zawodnika** z ligi na okres ustalony przez zarząd.
 - 8.1.10. Po zdobytym punkcie atak ma 75 sekund na ustawienie się na linii i gotowość do gry, a obrona ma 90 sekund na ustawienie się i wyrzucenie pulla.
 - 8.1.11. W przypadku udziału obserwatora w meczu i opóźnianie startu punktu, obserwator **może upomnieć drużynę**. W przypadku braku poprawy i braku reakcji na upomnienie oraz dalsze nietrzymanie się limitów czasowych obserwator **może ukarać drużynę przedłużając rozpoczęcie i przyznać jeden punkt na konto drużyny przeciwnej**.
 - 8.1.12. Zawodnicy mają 45 sekund na rozwiązanie przewinienia. Jeśli nie dojdzie do porozumienia, obserwator podejmuje **subiektywną i obligatoryjną decyzję bazującą na jego obserwacji i analizie**.
 - 8.1.13. Po podjęciu decyzji przez obserwatora w przypadku braku porozumienia obu stron, zawodnicy muszą natychmiast przystąpić do rozgrywki według decyzji obserwatora. Każda dalsza rozmowa, kwestionowanie decyzji może skończyć się upomnieniem, żółtą lub czerwoną kartką.
 - 8.2. Mecze trwają 45 minut w kategorii męskiej i żeńskiej oraz 60 minut w kategorii mixed.
 - 8.3. Za czas spotkania odpowiada obserwator lub w przypadku jego braku wolontariusz, pracownicy ligi, członek zarządu. Organizator dąży do synchronicznego startu i zakończenia czasu spotkań. W przypadku takiej możliwości o początku i końcu spotkania będzie informowała tablica stadionowa lub sygnalizacja dźwiękowa.
 - 8.4. Każda drużyna zobowiązana jest posiadać jednakowe koszulki, w dwóch kolorach (jasnym i ciemnym). Organizator ligi zaleca jednak jednolite stroje również jeśli chodzi o spodenki.
 - 8.5. W przypadku braku stroju zawodnik nie może przystąpić do rozgrywania spotkań chyba, że po konsultacji z drużynami organizator ligi zdecyduje inaczej.
 - 8.6. Mecze rozgrywane są do 13 punktów w kategorii męskiej i żeńskiej oraz do 15 punktów w kategorii mixed.
 - 8.7. Liga podzielona jest na sezon regularny oraz fazę play-off.
 - 8.8. Podczas sezonu regularnego nie ma przerw w meczu. Następuje jedynie zmiana stron z zachowaniem przepisów WFDF odnośnie ataku i obrony

względem początkowego losowania (flipa). Zmiana stron w kategorii męskiej i żeńskiej następuje po upływie 25 minut lub zdobyciu 7 punktów. Zmiana w kategorii mixed następuje po upływie 30 minut lub zdobyciu 8 punktów. W fazie play-off po połowie występuje przerwa 120 sekund przed wznowieniem gry.

- 8.9. Po zakończonym czasie podczas **regularnego sezonu** w przypadku gdy żadna z drużyn nie osiągnie wyniku końcowego następuje tzw. "hard cap", a więc obie drużyny grają jeszcze jeden punkt i kończą spotkanie.
- 8.10. Podczas **fazy play-off** po zakończonym czasie w przypadku gdy żadna z drużyn nie osiągnie wyniku końcowego następuje tzw. "soft cap", a więc do wyższego wyniku dodajemy jeden punkt i drużyna, która pierwsza zdobędzie wyższy wynik wygrywa spotkanie.
- 8.11. W czasie **sezonu regularnego** możliwe są remisy.
- 8.12. W lidze nie obowiązuje minimalna ilość zawodników podczas punktu na boisku, a jedynie maksymalna przypisana do każdej kategorii: **męska i żeńska** - maksymalnie pięć zawodników/zawodniczek na boisku, kategoria **mixed** - maksymalnie siedmiu zawodników na boisku.
- 8.13. Kategoria mixed jest rozgrywana w systemie full mixed lub jeśli obie drużyny wyrażą na to zgodę w systemie easy mixed.
- 8.14. W przypadku gdy jedna z drużyn nie zgodzi się na grę easy mixed, a druga nie ma możliwości rozegrania spotkania w systemie full mixed następuje natychmiastowy walkower i wpisanie wyniku 15:0.
- 8.15. Każdej drużynie przysługuje jeden "czas na żądanie" wynoszący 75 sekund, możliwy do wzięcia w każdym momencie spotkania.
- 8.16. W przypadku wzięcia "czasu na żądanie" **w trakcie sezonu regularnego** podczas gdy skończył się regulaminowy czas spotkania, drużyny dogrywają punkt i grają jeszcze jeden punkt, po czym kończą spotkanie.

9. System rozgrywek

- 9.1. **Kategoria męska:** Podczas sezonu regularnego drużyny rozgrywają spotkania każdy z każdym.
 - 9.1.1. Wyniki są prezentowane w tabeli wyników.
 - 9.1.2. Po rozegraniu sezonu zasadniczego najlepsze osiem drużyn z tabeli wyników awansuje do fazy Play-off w celu wyłonienia zwycięzcy.
 - 9.1.3. Faza play-off zakłada drabinkę ćwierćfinałów oraz później walkę o dokładne miejsca w lidze.
 - 9.1.4. Podczas drugiej kolejki (przed fazą play-off) po rozegraniu wszystkich spotkań w sezonie regularnym rozgrywane jest jeszcze jedno spotkanie (Game-to-Go) drużyn z tabeli zajmujących odpowiednio ósme i dziewiąte miejsce. Wygrany z tego meczu awansuje do fazy Play-off.
 - 9.1.5. Rozpiska drabinki Play-off zależy od miejsca w tabeli wyników po sezonie regularnym. Pierwsza drużyna gra z ósmą, druga z siódmą itd. W przypadku siedmiu drużyn w kat. męskiej najpierw drużyny rozegrają ćwierćfinały. W dalszej fazie przegrani rozegrają grupę o miejsca, każdy z każdym, a wygrani będą grać półfinały oraz

- 9.1.6. W przypadku wycofania się z fazy play-off którejś z drużyn, jej miejsce może zastąpić drużyna, która nie zakwalifikowała się do fazy play-off. Organizator ligi w pierwszej kolejności wysyła zapytanie do drużyny pierwszej w kolejności poza czołową ósemką z tabeli wyników.
- 9.1.7. W przypadku braku drużyn do pełnej ósemki organizatorzy przyznają wolny los drużynie/drużynom rozstawionym najwyżej, co automatycznie daje im awans do dalszej fazy (półfinałów). Dodatkowo organizator zastrzega sobie możliwość ustalenia dodatkowego systemu (np. grupy) w walce o miejsca, celem optymalizacji i satysfakcji drużyn z ilości rozegranych spotkań.
- 9.1.8. Drużyny spoza czołowej ósemki kończą rozgrywki po sezonie regularnym (nie dotyczy sezonu 2026).
- 9.2. **Kategoria żeńska:** W kategorii żeńskiej w sezonie 2026 drużyny rozgrywają mecze każdy z każdym + rewanże (double round robin).
 - 9.2.1. Wszystkie drużyny awansują do fazy play-off.
 - 9.2.2. Dwie najlepsze drużyny z sezonu regularnego automatycznie awansują do półfinałów.
 - 9.2.3. Faza play-off zakłada w pierwszej połowie dnia rozegranie grupy dla miejsc 3,4,5 z tabeli wyników. Dwie najlepsze drużyny z tej grupy rozegrają mecze półfinałowe. Ostatnia drużyna kończy ligę na piątym miejscu.
- 9.3. **Kategoria mieszana:** Podczas sezonu regularnego drużyny rozgrywają spotkania każdy z każdym.
 - 9.3.1. Po rozegraniu sezonu zasadniczego najlepsze osiem drużyn z tabeli wyników awansuje do fazy Play-off w celu wyłonienia zwycięzcy.
 - 9.3.2. Faza play-off zakłada drabinkę ćwierćfinałów oraz później walkę o dokładne miejsca w lidze.
 - 9.3.3. Podczas drugiej kolejki (przed fazą play-off) po rozegraniu wszystkich spotkań w sezonie regularnym rozgrywane jest jeszcze jedno spotkanie (Game-to-Go) drużyn z tabeli zajmujących odpowiednio ósme i dziewiąte miejsce. Wygrany z tego meczu awansuje do fazy Play-off.
 - 9.3.4. Rozpiska drabinki Play-off zależy od miejsca w tabeli wyników po sezonie regularnym. Pierwsza drużyna gra z ósmą, druga z siódmą itd.
 - 9.3.5. W przypadku wycofania się z fazy play-off którejś z drużyn, jej miejsce może zastąpić drużyna, która nie zakwalifikowała się do fazy play-off. Organizator ligi w pierwszej kolejności wysyła zapytanie do drużyny pierwszej w kolejności poza czołową ósemką z tabeli wyników.
 - 9.3.6. W przypadku braku drużyn do pełnej ósemki organizatorzy przyznają wolny los drużynie/drużynom rozstawionym najwyżej, co automatycznie daje im awans do dalszej fazy (półfinałów). Dodatkowo organizator zastrzega sobie możliwość ustalenia dodatkowego systemu (np. grupy) w walce o miejsca, celem optymalizacji i satysfakcji drużyn z ilości rozegranych spotkań.

- 9.3.7. Drużyny spoza czołowej ósemki oraz przegrana drużyna z Game-to-Go kończą rozgrywki po sezonie regularnym.

Punktacja

- 9.4. Tabela wyników definiuje miejsce w lidze i rozstawienie w fazie play-off. W pierwszej kolejności w tabeli liczą się punkty za wygrane lub zremisowane mecze. Drużyna, która wygra mecz **otrzymuje trzy punkty**. Drużyna, która remisuje **mecz otrzymuje jeden punkt**. Drużyna, która przegra mecz otrzymuje zero punktów. W dalszej kolejności liczą się punkty zdobyte oraz punkty stracone. W dalszej kolejności liczymy średnią punktów ze Spirit of The Game. Na bazie takiej kolejności są ustalane miejsca w tabeli wyników.
- 9.5. W przypadku braku możliwości rozegrania spotkania z powodów regulaminu lub innych (tzw. walkower), drużyna otrzymuje ujemne punkty w wysokości pięciu ujemnych punktów.
- 9.6. W przypadku dwóch lub więcej drużyn o takiej samej ilości punktów oraz statystyk z ligi przed fazą Play-off, o finalnej pozycji w tabeli decyduje losowanie przeprowadzone przez organizatora ligi.

Harmonogram rozgrywek

- 9.7. Organizator przygotowuje i publikuje harmonogram meczów przed startem danego sezonu.
- 9.8. Organizator bierze pod uwagę fizyczne i logistyczne możliwości drużyn i dąży do jak najlepszej elastyczności pod kątem układania harmonogramu.
- 9.9. Organizator może zmienić harmonogram meczów w każdym momencie ale musi o tym niezwłocznie powiadomić drużyny.

10. Spirit of the Game

- 10.1. Każda drużyna jest zobowiązana do wypełniania arkuszy Spirit of the Game w terminie do 24h od zakończenia ostatniego spotkania. Zaleca się jednak wypełnianie arkusza na bieżąco.
- 10.2. Organizator przygotowuje arkusze Spirit of the Game i przekłada je Przedstawicielowi lub zastępcy drużyny.
- 10.3. W przypadku regularnych opóźnień w wypełnianiu arkuszy Spirit of the Game, zarząd ligi może wyciągnąć konsekwencje w stosunku do drużyny opóźniającej i nałożyć karę utraty punktów w tabeli wyników. Kara za brak wypełnionych arkuszy to - 1pkt w tabeli wyników za każdy dzień opóźnienia.
- 10.4. Arkusze ligowe Spirit of the Game będą posiadały specjalne miejsca na ocenianie obserwatorów w przypadku meczu prowadzonego przez obserwatora. Każda drużyna jest zobowiązana ocenić obserwatora tak jak ocenić przeciwną drużynę pod kątem Spirit of the Game.
- 10.5. Spirit of the Game jest integralną częścią ligi. Zawodnicy są zobowiązani do znajomości przepisów, regulaminu ligi oraz rywalizację w duchu Spirit of the Game.
- 10.6. Dla drużyny, która zdobędzie najlepszą średnią ocenę Spirit of the Game, organizator przyznaje rabat 50% na Team Fee na kolejny sezon.
- 10.7. Organizator na bieżąco będzie publikował ranking Spirit of the Game ligi.

11. Okna transferowe

- 11.1. Okna transferowe ustala organizator ligi, zawsze przed rozpoczęciem sezonu.
- 11.2. Zawodnicy, którzy są w składzie którejś z drużyn mogą być wymieniani lub dodawani do innej drużyny tylko podczas okien transferowych.
- 11.3. Drużyna poszukująca nowego zawodnika/czkę, który wcześniej był w składzie innej drużyny, lub nie był przypisany do żadnej z drużyn w konkretnej kategorii, musi poinformować za pomocą Przedstawiciela lub jego zastępcy, organizatora ligi w terminie do 24h po zakończeniu okna transferowego.
- 11.4. W przypadku pozyskania do składu zawodnika/czki, który wcześniej nie był związany z żadną drużyną i nie miał wykupionej licencji, należy w terminie podanym przez organizatora wykupić licencję zawodniczą. W przypadku przejścia do innej drużyny zawodnika z wykupioną licencją, pobierana jest jedynie opłata administracyjna ligi. Stawka opłaty administracyjnej na sezon 2026 wynosi 15 PLN. Koszt opłaty administracyjnej ponosi drużyna pozyskująca zawodnika/zawodniczkę.
- 11.5. Wszelkie transfery oraz pozyskiwanie nowych graczy będzie publikowane na stronie internetowej ligi w podsumowaniach okien transferowych.

12. Aplikacja ultie.org

- 12.1. Aplikacja [Ultie.org](https://ultie.org) jest oficjalnym partnerem ligi
- 12.2. Aplikacja służy do łatwego zarządzania drużyną przez przedstawicieli, a także do poprawnego przeprowadzania spotkań (live scoring), planowania spotkań, wypełniania ocen SOTG, a także dobre prezencji ligi dla kibiców.
- 12.3. Każda drużyna ma obowiązek przed przystąpieniem do rozgrywek zarejestrować swoją drużynę i zawodników w aplikacji w terminie wyznaczonym przez organizatora.

13. Nagrody

- 13.1. Drużyna, która wygra fazę Play-off otrzymuje tytuł mistrza WROC-SERIES oraz wszelkie nagrody przewidziane przez organizatora.
- 13.2. Organizator może przyznać dodatkowe nagrody w kategoriach drużynowych lub indywidualnych.
- 13.3. Drużyna z najlepszą średnią Spirit of the Game na koniec sezonu otrzymuje zniżkę na opłatę drużynową (Team Fee) na kolejny sezon w wysokości 50%.