


ACE BATTLE RUN

Prezentacja projektu

Warszawa, 2026



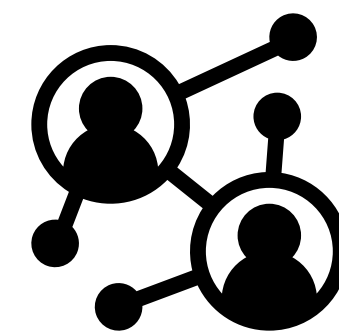
**CZYM JEST
AGE BATTLE RUN?**

EKOSYSTEM SPORTOWY DRUŻYNOWEGO BIEGANIA Z ELEMENTAMI TAKTYCZNEJ GRY.



FILOZOFIA

Połączenie sprawności fizycznej i strategicznego myślenia.



EKOSYSTEM

Cyfrowe centrum zarządzania, analizy i interakcji.

Wynik zależy nie tylko od szybkości, ale także od strategii i podziału ról.

ARENA I ODLEGŁOŚĆ

→ **Dystans:**

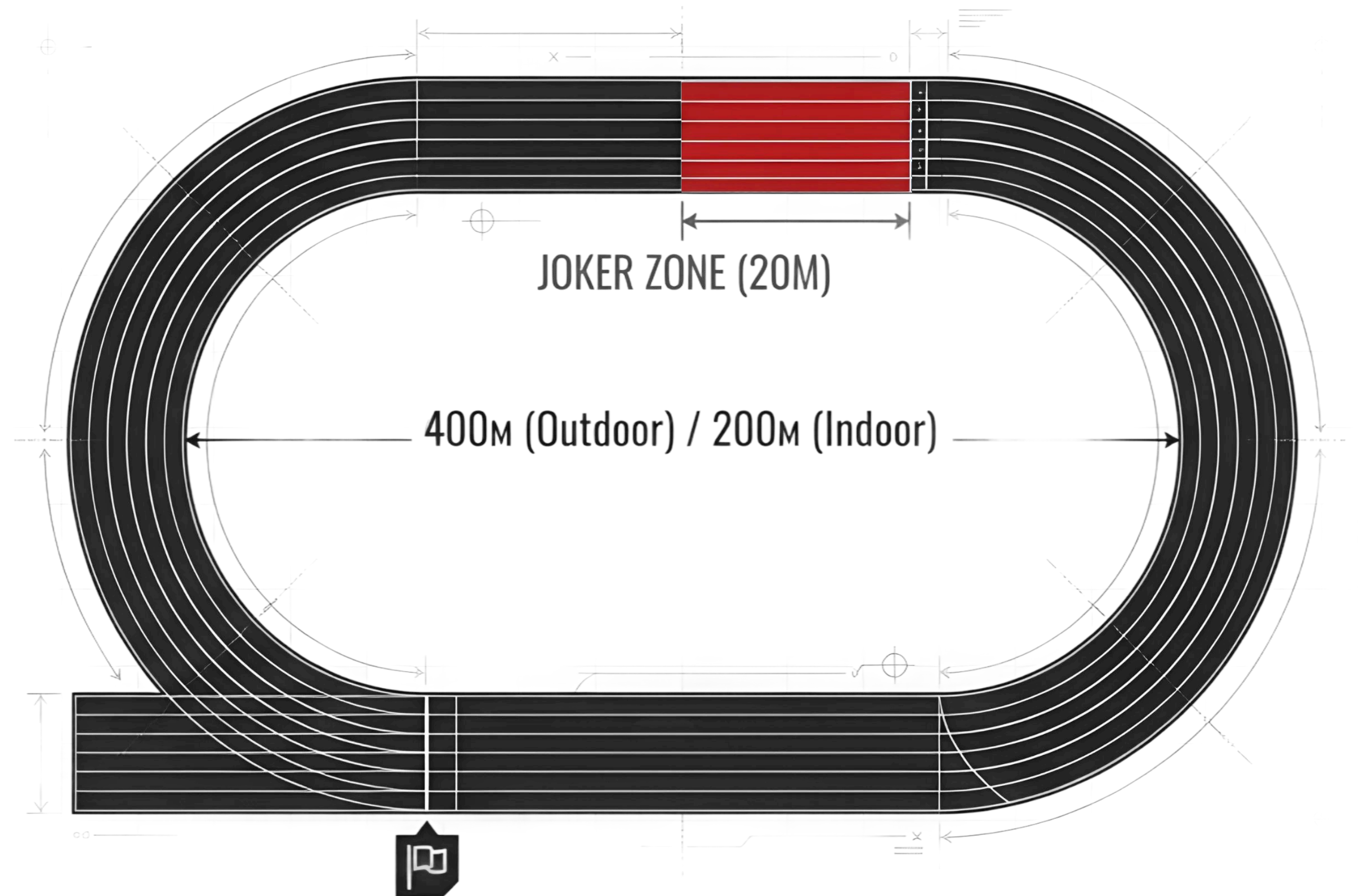
Klasyczny 1 mila (1609,34 metrów).

→ **Miejsce:**

Stadiony zewnętrzne (tor 400 m)
lub hale (tor 200 m).

→ **Kluczowy obszar:**

Strefa Jokera – korytarz o długości 20 metrów (zwykle na torach 4-8), w którym przekazywana jest pałka (Mace).



SKŁAD DRUŻYNY I KATEGORIE

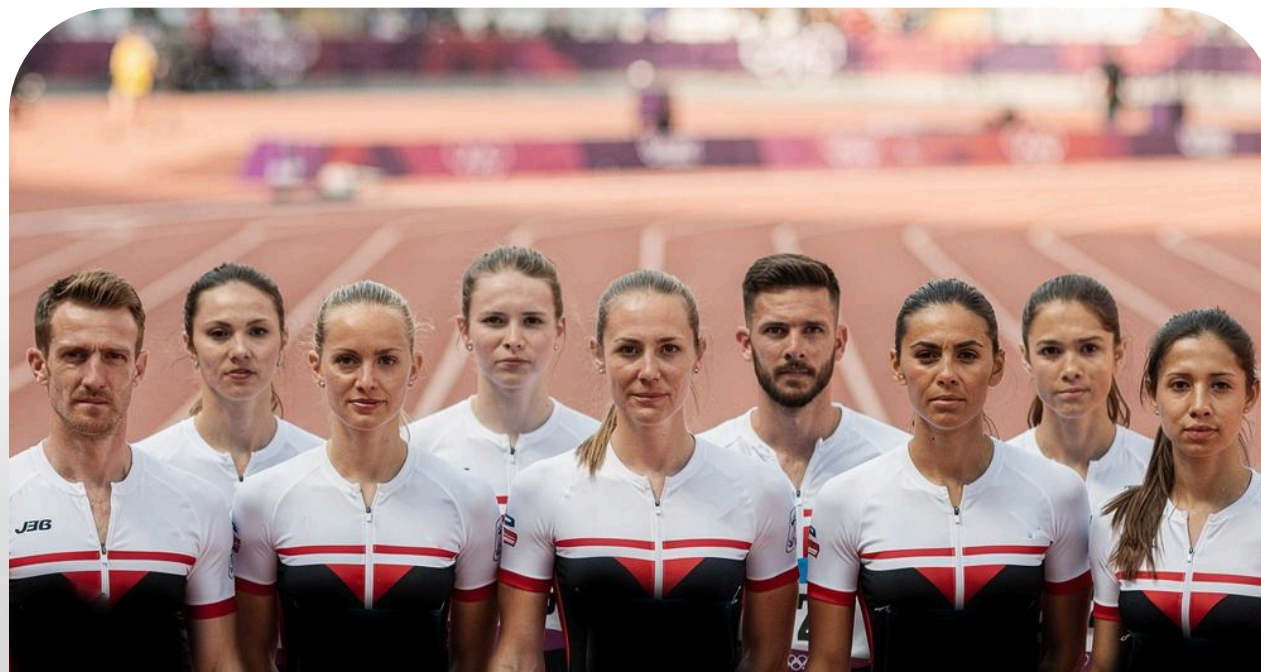


DRUŻYNY MĘSKIE I ŻEŃSKIE

Od 7 do 11 uczestników.

Minimum na torze:

7 osób (3 biegacze zespołowych + 2 pary asów/jokerów).



ZESPOŁY MIESZANE

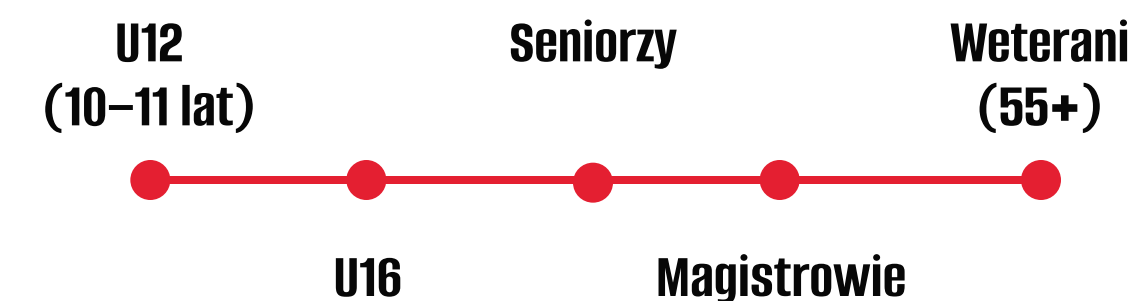
Od 8 do 12 uczestników.

Zasada parzystości:

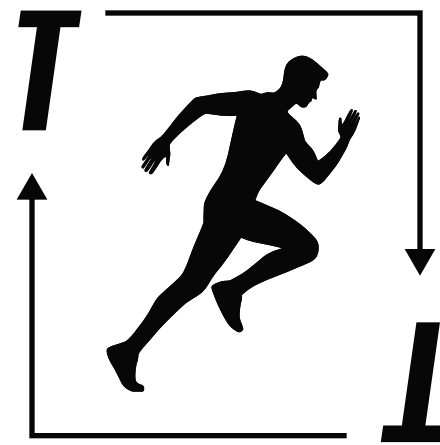
Równa liczba mężczyzn i kobiet. Minimalna liczba osób na torze: 8 osób.



KATEGORIE WIEKOWE



ROLE W GRZE NA TORZE



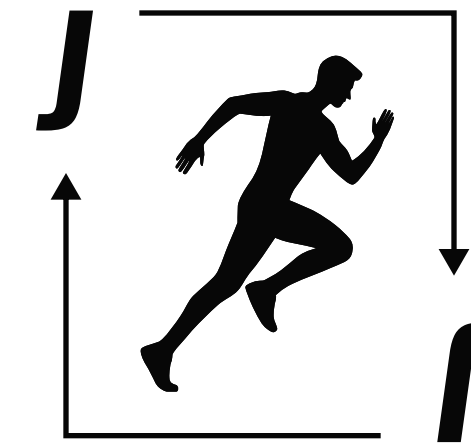
ZAWODNIK

Przebiega cały dystans (1 mila) od startu do mety.



ACE (TUZ)

Startuje wraz z grupą, biegnie pierwszy etap (Ace Leg) i przekazuje pałeczkę w strefie Joker Zone.

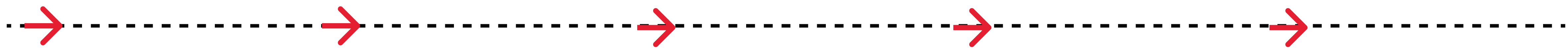


JOKER

Czeka w strefie Jokera, przejmuje pałeczkę i biegnie ostatni odcinek (Joker Leg).

**PARA TAKTYCZNA:
TRZYMAJĄ SIĘ NA DYSTANS OD SIEBIE.**

MECHANIKA PRZEKAZYWANIA PAŁECZKI



Ase startuje w grupie ogólnej.

Joker czeka w strefie podania.

Ace wkracza do strefy 20 metrów

ACE w strefie Jokera przejmuje pałeczkę, odbierając **MACE od Jokera**

Ase musi pozostać w „Joker Zone” do momentu, gdy drużyna dotrze do mety.
Opuszczenie strefy = kara +10 s.

Ase startuje w grupie ogólnej.

Joker czeka w strefie podania.

MATEMATYKA RANKINGU: KOREKTA CZASOWA

Ponieważ Ase i Joker nie przebiegają pełnej mili, system stosuje korektę czasową w celu obliczenia ich indywidualnych rankingów.

$$T_{\text{rate}} = T_{\text{pair}} + \text{Kara}$$



Mężczyźni:

+24 Sekundy



Kobiety:

+26 Sekund

Przykład: Jeśli para przebiegła trasę w czasie 4:02, wynik każdego z uczestników pary oblicza się jako 4:26 (mężczyźni).

KLASYFIKACJA I: POZIOM DRUŻYNY (LEVEL)

→ **Zasada:** Pod uwagę brane są wyłącznie **NAJLEPSZE** wyniki w biegu.

→ **Wzór:** Suma czasów trzech najlepszych zawodników drużyny + suma czasów dwóch najlepszych par Ace/Joker.



Ważne:

Do obliczenia poziomu LEVEL wykorzystuje się czas netto par (bez korekty).

$$T_{\text{LEVEL}} = (T_{R1} + T_R + T_{R3}) + (T_{A1} + T_{j1}) + (T_{A2} + T_{j2})$$

OCENA II: PODZIAŁ

Określa ligę (średnia spójność)

→ Zasada:

Pod uwagę brany jest **ŚREDNIA** czas **WSZYSTKICH** uczestników wyścigu.

→ Nuance:

Aby obliczyć średni czas, do wyników pary asów/jokerów dodaje się korektę czasu (+24/26c).

DIVISION 7

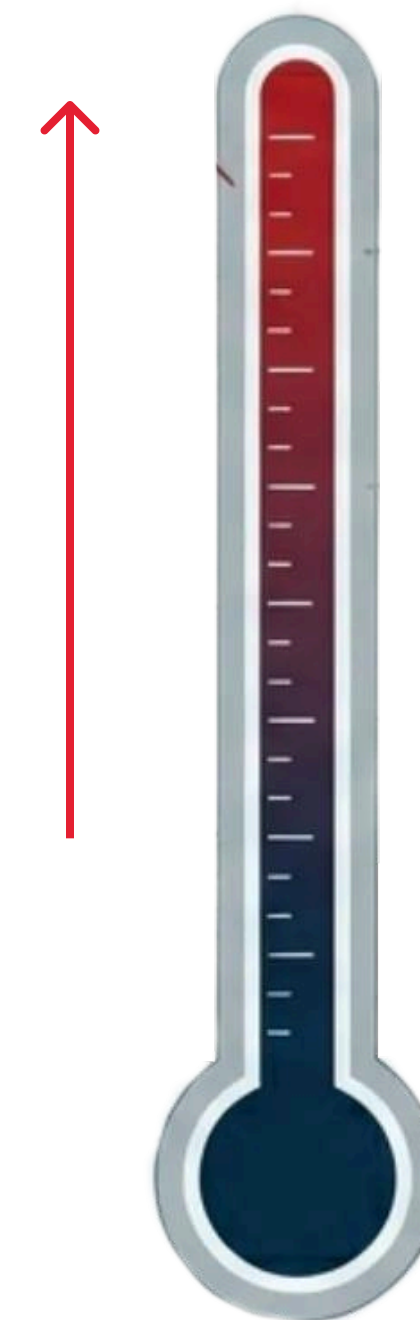
TOP Elite (poziom Joker)
Średnie tempo < 4:00 min/milę

DIVISION 5

DIVISION 3

DIVISION 1

Początkujący
Średnie tempo > 5:21 min/milę



DIVISION 6

DIVISION 4

DIVISION 2

INDYWIDUALNE RANGI I GAMIFIKACJA

KRÓL / KRÓLOWA

Gracz z najlepszym średnim czasem w drużynie.

JACK

Gracz z najlepszym pojedynczym wynikiem (rekordzista).

10 (DZIESIĘĆ)

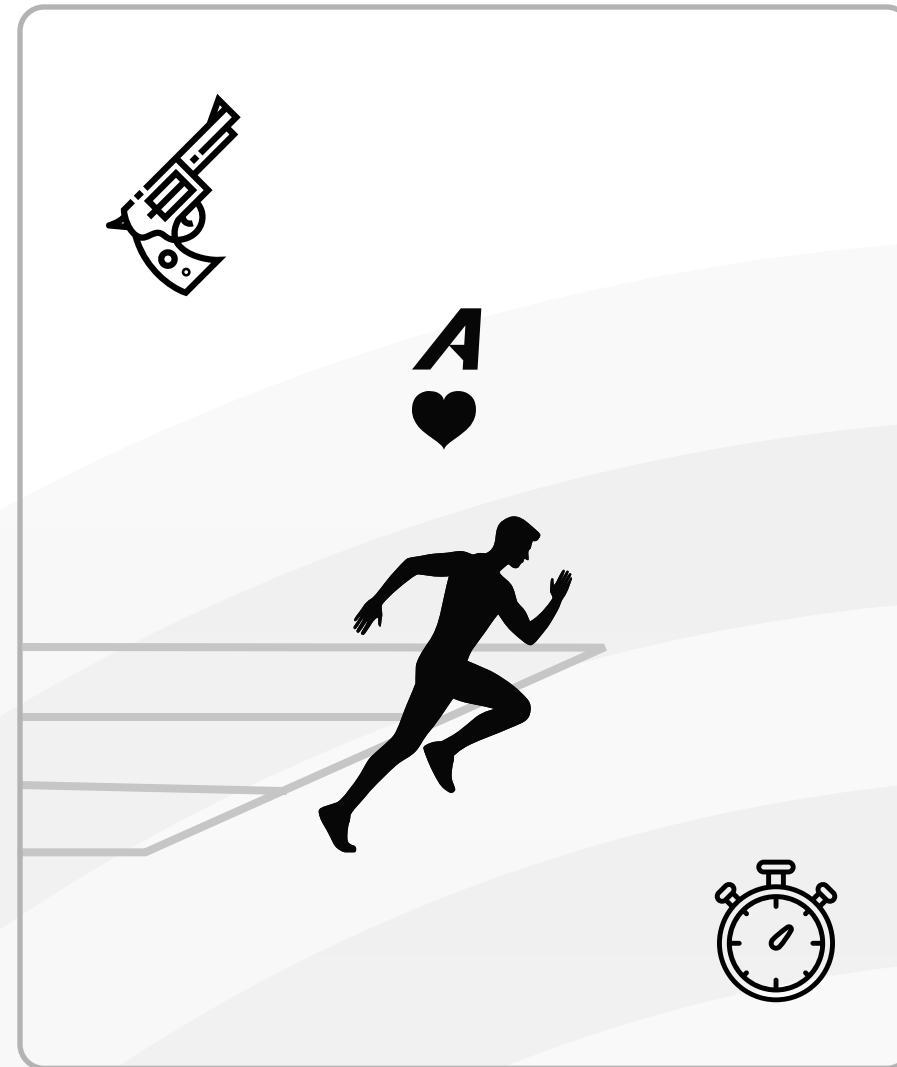
Gracz z największą liczbą wyścigów (doświadczeniem).

NAJLEPSZY

Tytuł dla najlepszej pary asów i jokerów w konkretnym wyścigu.

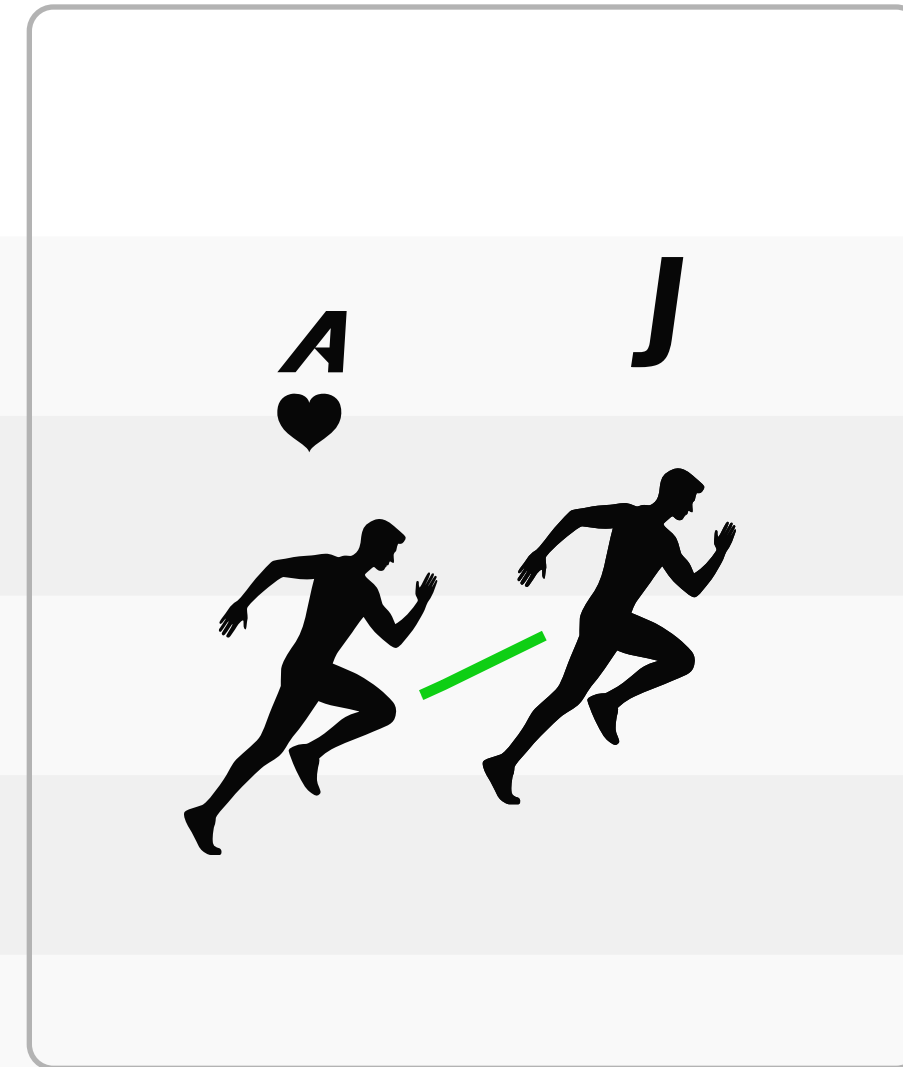


Kary i naruszenia



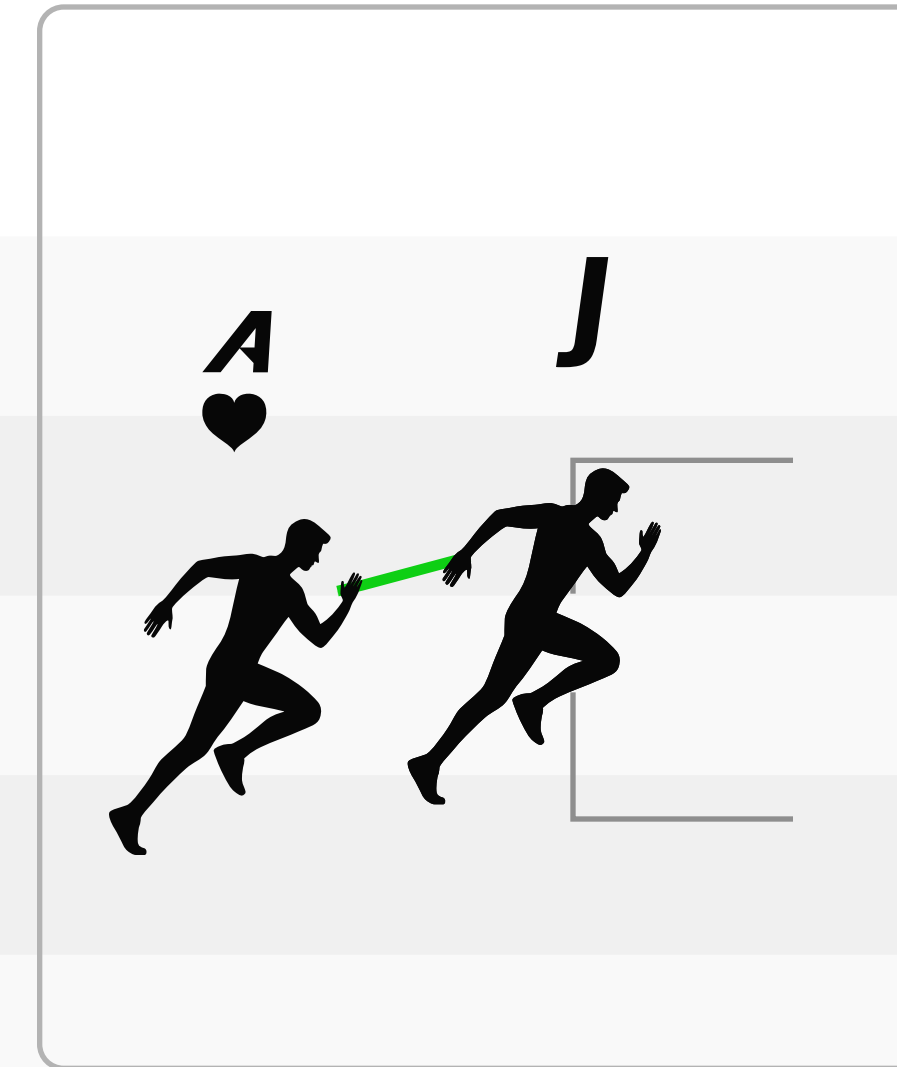
FAŁSZYWY START

- 1. raz: ostrzeżenie
- 2. raz: + 5 sekund
- 3. raz: + 15 sekund
- 4. raz: **dyskwalifikacja**



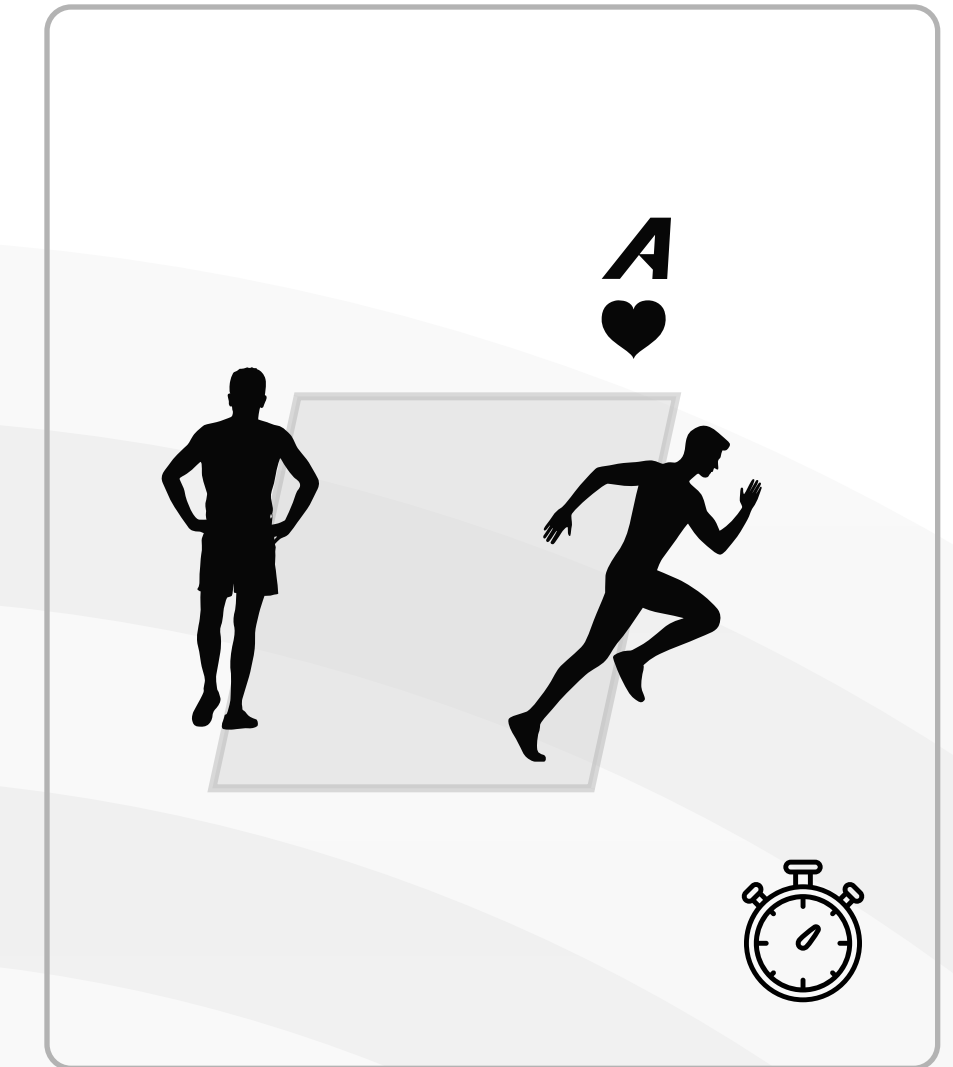
UTRATA PAŁECZKI W SZTAFECIE

- W strefie transferowej:
+5 sekund
- Poza strefą: **dyskwalifikacja**



NARUSZENIE STREFY

- Przejście poza korytarzem
20 m = **dyskwalifikacja**



NARUSZENIE ACE

- Wyjście Asy ze strefy przed
ukończeniem zadania przez
drużynę = +10 sekund

PRZYJĘCIE I REJESTRACJA



REJESTRACJA

Dynamiczne bitwy drużynowe.
Dla wszystkich (As, Joker, Runner).
Zamknięcie 1-5 dni
przed rozpoczęciem.



MEDYCINA

Uczestnik ma obowiązek
potwierdzić brak przeciwwskazań.
W przypadku zawodów
międzynarodowych wymagane jest
zaświadczenie



UBEZPIECZENIE

Ubezpieczenie od ryzyka
sportowego jest obowiązkowe.

SEZONY I FORMATY



SEZON 1

styczeń – czerwiec

WYŚCIGI Z RATINGIEM

Próby czasowe, aby zdobyć punkty.



SEZON 2

LIPIEC – LISTOPAD

BITWY KOMENDANTÓW

Bezpośrednie pojedynki między drużynami.



Aktywność:

Co najmniej 2 wyścigi punktowane w sezonie w celu potwierdzenia statusu.



NAGRODY I PULĄ NAGRODOWĄ

Pula nagród zależy od POZIOMU drużyny i ligi. Nagrody przyznawane są za najlepsze wyniki indywidualne i drużynowe.

TWOJA DROGA DO ACE BATTLE RUN

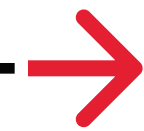
UDZIAŁ



Przebiegnij samodzielnie dystans 1 mili, mierząc czas na torze o długości 400 metrów

(4 okrążenia plus 9 metrów i 34 centymetry od linii startu)

REJESTRACJA



Załącz profil na platformie AB.

ZESPÓŁ



Zbierz drużynę (co najmniej 7 osób) i wybierz kapitana.

TAKTYKA



Przydziel role (biegacze, as, joker) i poćwicz podania w strefie.

START



Zdobądź kwalifikacje, awansuj na kolejny poziom i dołącz do dywizji.

ACE BATTLE RUN

Dołącz do nowej dyscypliny
sportowej łączącej bieg
z pracą zespołową

ACEBATTLE.RUN