

ZATWIERDZONE
na posiedzeniu Komitetu Wykonawczego
z dnia 22.02.25, protokoły nr 01-25
PREZES



JURIJ PIDNEBESNY



PRZEPISY O SYSTEMIE OCENIANIA

ACE BATTLE ASSOCIATION

wersja 2.0

LUKSEMBURG
2025
WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE	4
1.1 OGÓLNE	4
1.2 CEL SYSTEMU OCEN	4
1.3 CELE RANKINGU	4
2. KATEGORIE UCZESTNIKÓW WYŚCIGÓW RANKINGOWYCH	4
2.1 KATEGORIE BIEGACZY W SYSTEMIE ABA:	5
2.1.1 Indywidualni biegacze:	5
2.1.2 Zawodnicy drużyny:	5
2.1.3 Grywalni biegacze (GRACZE):	5
2.2 KATEGORIE DOWODZENIA W SYSTEMIE ABR	5
2.2.1. Definicja drużyny sportowej oraz procedura tworzenia zespołów.	5
2.2.2 Kategorie poleceń w systemie ABR	6
3. RANKING RUNNERÓW ORAZ SYSTEM RANKINGÓW, LEVELOWANIA I RANG (ZAŁĄCZNIK 1)	7
3.1 RANKING BIEGACZY.	8
3.1.1. Zasady tworzenia rankingów:	8
3.1.2. Procedura tworzenia oceny biegaczy:	8
3.1.3. Ranking biegaczy drużynowych na różnych stanowiskach	8
3.1.4 Procedura potwierdzania, przegranej i formowania rankingu biegaczy	8
3.2 RANKING DRUŻYN	9
3.2.1 Ocena drużyny.	9
3.2.2. Skład drużyny i role uczestników wyścigu rankingowego:	9
4. PROCEDURA USTALANIA OCEN DRUŻYN	10
4.1 OCENY W SYSTEMIE ABR	10
4.1.1. Czas działania zespołu	10
4.1.2. Dystanse i etapy uczestników wyścigu	11
4.2. RODZAJE OCEN (DODATKI 2,3)	11
Poziom reitowania	11
Ogólna ocena drużyn dla dywizji	11
4.2.1 Procedura obliczania poziomu zespołowego reitingu	11
4.2.2 Procedura obliczania ogólnej oceny drużyny	12
4.2.3 Tworzenie klasyfikacji w systemie ABR	12
4.2.4. Aktualizacja oceny	13
4.3 RUNNERS RANGI W DRUŻYNIE	13
Definicja rangi:	13
4.3.1. Przydział stopni:	13
4.3.2 Procedura przypisywania liczby uczestników – biegaczy – biegaczy drużynowych – zawodników zespołowych na platformie AB.	13
4.4 POZIOMY RUNNERS	15
Poziomy indywidualne:	15
Dla indywidualnych uczestników:	15
AKTUALIZACJA POZIOMÓW 4.5	15
WARTOŚĆ POZIOMÓW 4.6	15
4.7 MOTYWACJA I NAGRODY	15
5. DYWIZJE, LIGI W SYSTEMIE ABR	15
5.1 KONCEPCJA PODZIAŁÓW	15
Struktura działów:	16
5.2 POZIOMY I KRYTERIA AWANSÓW DO DYWIZJI	16
5.2.1 Zmiany poziomów	16

5.2.2 Przechodzenie między dywizjami	16
6. PROCEDURA REJESTRACJI WYŚCIGÓW	16
6.1 REJESTRACJA	16
6.2 REJESTRACJA WNIOSKU O UDZIAŁ	16
6.3 OPŁATY REJESTRACYJNE	16
6.4 ZWROTY	17
7. PRAWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW	17
7.1 PRAWA UCZESTNIKÓW	17
7.2 OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW	17
8. OSOBISTA ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZESTNIKÓW	17
8.1 ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZESTNIKÓW	17
8.2 ZASTRZEŻENIE ORGANIZATORA	17
9. PROCEDURA ORGANIZOWANIA WYŚCIGÓW	17
9.1 START	18
9.2 PRZEKAZANIE PAŁECZKI	18
9.3 ZAKOŃCZENIE	18
10. SĘDZIOWANIE I TIMING	18
10.1 SĘDZIOWANIE	18
10.2 TIMING	18
10.3 SEKRETARZ RADY SĘDZIOWSKIEJ	18
11. ZACHĘTY DLA UCZESTNIKÓW, NAGRODY I NAGRODY	18
11.1 INDYWIDUALNE NAGRODY	18
11.2 NAGRODY DRUŻYNOWE	18
12. GRZYWNY I SANKCJE	19
12.1 NARUSZENIA	19
12.2 SANKCJE	19
12.3 ZŁOŻENIE ODWOŁANIA	19
12.4 ROZPATRYWANIE APELACJI	19
12. ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA DLA UCZESTNIKÓW	19
12.1 POMOC MEDYCZNA	19
13. KONTROLA NAD PRZEBIEGIEM ZAWODÓW	19
13.1 KONTROLA STOWARZYSZENIA BATTLE ACE	19
13.2 KONTROLA PRZEZ FEDERACJE NARODOWE	20
13.3 RAPORTOWANIE	20
14. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH	20
14.1 ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH	20
14.2 PRZECHOWYWANIE DANYCH	20
15. POUFNOŚĆ I OCHRONA DANYCH	20
15.1 OCHRONA DANYCH	20
15.2 OCHRONA DANYCH	20
16. WYKORZYSTANIE ZDJĘĆ CZŁONKÓW	20
16.1 ZGODA NA WYKORZYSTANIE OBRAZÓW	21
16.2 PRAWA MEDIALNE	21

17. UBEZPIECZENIE UCZESTNIKÓW	21
17.1 UBEZPIECZENIE OBOWIĄZKOWE	21
17.2 ODPOWIEDZIALNOŚĆ ORGANIZATORÓW	21
18. WARUNKI POGODOWE I SIŁA WYŻSZA	21
18.1 ODWOŁANIE LUB PRZEŁOŻENIE WYŚCIGÓW	21
18.2 ZWROTY ZA ODWOŁANE WYŚCIGI	21
19. PARTNERZY I SPONSORZY	21
19.1 UDZIAŁ PARTNERÓW I SPONSORÓW	22
19.2 PROMOCJE	22
20. POSTANOWIENIA KOŃCOWE	22
20.1 PRAWO RZĄDZĄCE	22
20.2 PRAWO DO ZMIANY	22
20.3 POWIADOMIENIE O ZMIANACH	22
20.4 DATA WEJŚCIA W ŻYCIE	22
21. DANE KONTAKTOWE	22
21.1 KONTAKT Z ORGANIZATORAMI	22
21.2 WSPARCIE TECHNICZNE	22
22. DODATKI	23
ZAŁĄCZNIK 1	24
TERMINY I DEFINICJE	24
ZAŁĄCZNIK 2	27
TABELA POZIOMY DLA DRUŻYN I INDYWIDUALNYCH BIEGACZY	27
ZAŁĄCZNIK 3	27
STRUKTURY PODZIAŁ DLA DRUŻYN I INDYWIDUALNYCH BIEGACZY	27
ANEKS 4	28
FORMULARZ REJESTRACYJNY DLA UCZESTNIKA ZAWODÓW BIEGOWYCH	28
ZAŁĄCZNIK 5	29
ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH	29
ZAŁĄCZNIK 6	30
TABELA FUNDUSZU NAGRODY (POZIOMY 2 - 10)	30
TABELA PUL NAGRÓD (CIĄG DALSZY - POZIOMY JACK - JOKER)	31
ZAŁĄCZNIK 7	32
PRZYKŁAD OBLICZANIA OCENY DRUŻYN	32
<i>Aby obliczyć POZIOM DRUŻYNY</i>	32
<i>Aby obliczyć OGÓLNĄ OCENĘ DRUŻYNY (DYWIZJA DRUŻYN)</i>	32
PRZYKŁAD INDYWIDUALNEGO OBLICZANIA PODATKU	33

1.1 OGÓLNE

Te przepisy dotyczące systemu oceniania i organizacji zawodów [Ace Battle Association](#) (dalej Rozporządzenie) reguluje rozmieszczenie drużyn, uczestników i biegaczy w ekosystemie [Ace Battle Run](#) (dalej określane jako "ABR") zgodnie z ich wynikami.

Regulacja definiuje strukturę organizacji, procedurę tworzenia rankingów, zasady udziału w zawodach oraz stymulowania rozwoju sportowego uczestników i jest regulowana przez Ace Battle Association, głównego międzynarodowego regulatora wydarzeń sportowych organizacji.

Dokument ten stanowi podstawę Regulaminu dotyczącego zawodów zatwierdzonych przez organizatorów zawodów.

Organizatorzy mogą wprowadzać zmiany w terminach rejestracji, procedurach organizacji wyścigów oraz innych kwestiach organizacyjnych, które nie mają związku z systemem oceniania i samymi zawodami.

1.2 CEL SYSTEMU OCEN

Głównym celem systemu oceniania jest sprawiedliwe rozdzielanie uczestników zgodnie z ich wynikami, stymulowanie rozwoju osiągnięć osobistych i zespołowych oraz tworzenie warunków do udziału w krajowych i międzynarodowych zawodach.

Udział w wyścigach rankingowych pozwala Ci:

- Rozwijanie kultury rywalizacji zespołowej.
- Zdobywaj punkty ratingowe.
- Zwiększ oceny osobiste , [rangi](#) i osiągnięcia [zespołowe](#).
- Udział w krajowych i międzynarodowych rankingach oraz ligach
- Zdobądź wstęp na prestiżowe zawody w ramach Ace Battle Run.
- Popularyzacja zespołu Ace Battle Run oraz ruchu biegowego oraz rozwój ACEBATTLE SPORTS w różnych kategoriach [wiekowych](#).

1.3 CELE RANKINGU

- Zapewnienie przejrzystości i standaryzacji konkursów rankingowych.
- Rozwijaj strategię i taktykę zespołową w wyścigach konkurencyjnych.
- Włączaj [społeczności](#) i organizacje biegające w udział w wydarzeniach.
- Stworzenie warunków do powstawania nowych drużyn i klubów.

2. KATEGORIE UCZESTNIKÓW WYŚCIGÓW RANKINGOWYCH

Uczestnikami wyścigów rankingowych mogą być osoby w różnym wieku i płci, które ukończyły 11 lat, zgodnie z regulaminem zawodów.

W systemie ABR sezony sportowe dzielą się na dwa półroczne sezony – pierwszy i drugi półroczny, w ramach jednego roku kalendarzowego, mianowicie

Sezon 1 Styczeń – czerwiec.

2.1 KATEGORIE BIEGACZY W ACE BATTLE ASSOCIATION (ABA)

W systemie ABR Runners dzielą się na następujące kategorie:

2.1.1 INDYWIDUALNI BIEGACZE:

Biegacze, są to członkowie ekosystemu ABR zarejestrowani na platformie [AB 3Platform](#) jako biegacze, którzy nie są częścią zespołów biorących udział w wyścigach rankingowych, aby uzyskać oceny osobiste i statusy, w zależności od płci i [Wiek](#).

2.1.2 ZAWODNICY DRUŻYNY:

biegacze są członkami ekosystemu ABR zarejestrowanymi na platformie ABPlatform jako biegacze zjednoczeni w zespołach biorących udział w wyścigach, aby zdobywać oceny, statusy i rangi osobiste oraz zespołowe.

2.1.3 GRYWALNI BIEGACZE (GRACZE):

gracze są członkami ekosystemu ABR zarejestrowanymi na platformie AB jako biegacze, zjednoczeni w drużynach biorących udział w Ace Battle Games na poziomie krajowym i międzynarodowym, jako część drużyn biorących udział w wyścigach o zdobywanie osobistych i drużynowych ocen, statusów i rang.

TEAM RUNNERS otrzymują status GAME RUNNERS na koniec sezonu rankingowego, mają możliwość udziału w ligach krajowych, turniejach ACE BATTLE ASSOCIATION GAMES oraz międzynarodowych ligach, turniejach ACE BATTLE MILE.

2.2 KATEGORIE DOWODZENIA W SYSTEMIE ABR

2.2.1. DEFINICJA DRUŻYNY SPORTOWEJ ORAZ PROCEDURA TWORZENIA ZESPOŁÓW.

KONCEPCJA ZESPOŁU.

- Drużyna ABR to grupa biegaczy zarejestrowanych na platformie AB, zjednoczonych wspólnym celem, którzy wspólnie uczestniczą w zawodach.
- Drużyna może reprezentować samą siebie, organizację, klub, miasto, kraj.
- Członkowie będą współpracować, osiągając wysokie rezultaty, wykorzystując swoje umiejętności, strategię, taktykę i interakcję.

KOLEJNOŚĆ TWORZENIA ZESPOŁÓW.

DRUŻYNY W SYSTEMIE ABR MOGĄ BYĆ TWORZONE W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB:

- Przed rejestracją na AB Platform i udziałem w oficjalnych wyścigach drużynowych zaleca się, aby amatorski biegacz przebiegł jedną milę na stadionie 400-metrowym samodzielnie lub w grupie, zapisując czasy swojego wyniku i wpisując go na platformie AB.

- z inicjatywy Biegacza zarejestrowanego na Platformie, poprzez zamieszczanie ogłoszenia na PLATFORMIE AB lub wysyłanie zaproszenia innym Biegaczem, aby utworzyć drużynę.
- z inicjatywy użytkownika AB PLATFORM zarejestrowanego jako Lider Drużyny, Trener, Kapitan, Klub lub Menedżer Drużyny, poprzez rejestrację nowych Biegaczy lub zaproszenie innych członków Platformy do dołączenia do Drużyny.
- zespoły mogą być tworzone według uznania uczestników Platformy, niezależnie od różnic wieku czy płci.
- Podczas rekrutacji członków zespołu tej samej płci lub wieku, według uznania członków, zespół może być dostosowany do ich kategorii według wieku i/lub płci.

KOLEJNOŚĆ FUNKCJONOWANIA ZESPOŁU.

ZESPÓŁ UZNAJE SIĘ ZA STWORZONY:

- gdy zespół określi swój skład płciowy, niezależnie od wieku uczestników, i zrekrutuje minimalną liczbę uczestników;
- po wybraniu nazwy, z obowiązkowym wskazaniem regionu (miasta, osady) składu drużyny;
- w wyborze, z inicjatywy członków drużyny poprzez wyznaczenie kapitana drużyny i/lub z inicjatywy (jeśli istnieje lub z inicjatywy lidera zespołu, trenera, klubu lub menedżera drużyny).
- W przypadku braku lidera zespołu w regionie, w porozumieniu z ABA lub Krajową Federacją (NF), poprzez platformę, kapitan zespołu może pełnić funkcję regionalnego lidera zespołu, aż do wyłonienia lidera zespołu ABA lub NF w regionie.
- wprowadzając wszystkie informacje do platformy w celu weryfikacji w systemie ABR.
- po przejściu weryfikacji w systemie ABR i uzyskaniu rejestracji zespół jest uznawany za utworzony.

PROCEDURA REJESTRACJI DRUŻYNY NA ZAWODY.

- drużyna bierze udział w konkursach ogłaszających ABA, aplikując na udział w już ogłoszonych na oficjalnej stronie ABA i opublikowanych na platformie ABA acebattle.run
- W przypadku braku organizatora wyścigów rankingowych, drużyna może być inicjatorem wyścigu rankingowego, składając wniosek na platformie AB, aby zorganizować wyścig rankingowy z udziałem, zarówno indywidualnie, jak i we współpracy z innymi zespołami lub indywidualnymi zawodnikami.
- po uzyskaniu zgody ABA lub NF, ten konkurs rankingowy pojawia się na platformie i zyskuje status oficjalnego konkursu rankingowego.
- Inicjator zawodów (drużyna) otrzymuje status organizatora i działa zgodnie z regulaminem i zasadami rankingowych zawodów (wyścigów).
- Na koniec zawodów rankingowych formowane są rankingi drużyn (drużyn) i zawodników drużynowych, a także indywidualnych zawodników, którzy wzięli udział w zawodach.
- Wyniki wyścigów są rejestrowane na platformie przez osoby odpowiedzialne będące częścią organizatorów i są oficjalne do określania poziomu drużyny i biegacza oraz późniejszego ustalania dywizji dla tej drużyny.

2.2.2 KATEGORIE POLECEŃ W SYSTEMIE ABR

2.2.2.1 DRUŻYNY SKLASYFIKOWANE -

drużyny o składzie od 7 do 11 uczestników dla drużyn męskich i żeńskich oraz od 8 do 12 uczestników dla drużyn mieszanych, które mają prawo brać udział w różnych typach konkursów rankingowych, niezależnie od liczby i płci uczestników, tych samych lub różnych kategoriach wiekowych wyznaczonych przez organizatorów wyścigów, ale nie mniej niż 7 uczestników, uwzględniając kategorie wiekowe, i bez niej, zgodnie z przepisami konkursowymi.

2.2.2.2 KOMENDY DO GRY –

Są to zespoły pełne 11 osób dla drużyn męskich i żeńskich oraz 12 osób dla drużyn mieszanych, które mają rating i prawo do udziału we wszystkich typach zawodów rankingowych oraz w ligach ACE BATTLE MILE, zarówno biorąc pod uwagę kategorie wiekowe i bez nich, według uznania organizatorów zawodów.

2.2.2.3 KATEGORIE DRUŻYN WEDŁUG PŁCI

W systemie ABR drużyny dzielą się na następujące kategorie według składu płci:

DRUŻYNY MĘŻCZYŹN I KOBIET:

Drużyny liczące od 7 do 11 uczestników, składające się wyłącznie z mężczyzn lub kobiet, odpowiednio z uwzględnieniem lub bez kategorii wiekowej uczestników.

DRUŻYNY MIESZANE:

Drużyny liczące 8-12 uczestników, składające się z 4-6 kobiet i 4-6 mężczyzn, niezależnie od kategorii wiekowej.

W wyścigach rankingowych drużyna składa się z parzystej liczby uczestników, w równych częściach, natomiast minimalna składa się z 4 mężczyzn i 4 kobiet.

W wyścigach rankingowych mężczyźni wcielają się w role Runnerów, a kobiety w role Asów i Jokerów.

2.2.2.4 KATEGORIE WIEKOWE W SYSTEMIE ABR.

W ekosystemie ABR zdefiniowano kategorie wiekowe do tworzenia indywidualnych ocen.

Kategoria wiekowa	Nazwa	Wiek	Kategorie wiekowe
Przedokresy (U12)	Nastolatki	10-11 lat	U12
Nastolatki (U14)	Nastolatki	12-13 lat	U14
Nastolatki (U16)	Nastolatki	do 16 lat	U16
Nastolatki (U18)	Nastolatki	Poniżej 18 lat	U18
Juniorzy (U20)	Juniorzy	do 20 lat	U20
Młodość (U23)	Młodość	do 23 lat	U23
Seniorzy	Seniorzy	23-39 lat	Seniorzy
Mistrzowie	Mistrzowie	40-54 lata	Mistrzowie
Weterani (>55)	Weterani (>55)	55 lat i więcej	Weterani

3. RANKING, POZIOMOWANIE I SYSTEM RANKINGOWY RUNNERÓW I DRUŻYN (ZAŁĄCZNIK 1)

3.1 RANKING BIEGACZY.

3.1.1. ZASADY TWORZENIA RANKINGÓW:

Rankingi w ABA na AB PLATFORM są obliczane na podstawie średniej i najlepszych czasów uzyskanych przez biegacza i drużynę w konkursach rankingowych w danym roku kalendarzowym. Im niższy średni czas, tym wyższa pozycja.

3.1.2. PROCEDURA TWORZENIA OCENY BIEGACZY:

Ranking indywidualnych biegaczy

Rankingi biegaczy mężczyzn lub kobiet, niezależnie od wieku, opierają się na średnim czasie wyświetlanym w wyścigach rankingowych w roku kalendarzowym.

Ocena indywidualnego biegacza oblicza się jako sumę jego indywidualnego czasu ze wszystkich wyścigów rankingowych w roku kalendarzowym, podzieloną przez liczbę wyścigów rankingowych w tym roku.

$$\frac{(T_1 + T_2 + \dots + T_p)}{N}$$

gdzie

$T_1 \dots T$ Czas indywidualnego biegacza w wyścigach rankingowych w ciągu roku kalendarzowego

N Liczba wyścigów rankingowych, w których zawodnik brał udział w roku kalendarzowym

3.1.3. RANKING BIEGACZY DRUŻYNOWYCH NA RÓŻNYCH STANOWISKACH

jest kształtowany z uwzględnieniem specyfiki jego ról w wyścigu (Racer, Ace, Joker).

CZAS DRUŻYNY RUNNER JAKO "RACER".

Czas drużynowego BIEGACZA w wyścigu drużynowym – w roli "ZAWODNIKA" – jest obliczany tak samo jak dla indywidualnego biegacza.

CZAS TEAM RUNNER W ROLACH ACE'A LUB JOKERA.

całkowity czas pokazany przez parę As+Joker jest przeliczany na równowartość indywidualnego wyniku na całym dystansie 1 mili przez dodanie czasu korekty:

Płeć uczestnika	Rola	Obliczanie czasu uczestnika wyścigu rankingowego
Mężczyźni	As	Czas etapu Ace + czas etapu Jokera + 24 sekundy
	Joker	Czas etapu Ace + czas etapu Jokera + 24 sekundy
Kobiety	As	Czas etapu Ace + czas etapu Jokera + 26 sekund
	Joker	Czas etapu Ace + czas etapu Jokera + 26 sekund

Biegacz drużynowy ma prawo indywidualnie uczestniczyć w dowolnych zawodach rankingowych i poprawiać swój indywidualny ranking.

Oceny w systemie ABR są automatycznie obliczane na platformie AB i wprowadzane do tabel ocen.

3.1.4 PROCEDURA POTWIERDZANIA, PRZEGRANEJ I FORMOWANIA RANKINGU BIEGACZY

ZDOBYWANIE POZIOMU OSOBISTEGO

Zgodnie z oceną, biegacze (indywidualni i drużynowi) otrzymują osobisty poziom, który jest zachowywany przez kolejne 2 sezony lub przez kolejne 360 dni.

Wyniki są liczone oddzielnie dla mężczyzn i kobiet.

CZAS TRWANIA OCENY OSOBISTEJ.

Ranking jest zachowywany dla biegacza, pod warunkiem, że bierze udział w co najmniej 2 wyścigach rankingowych oraz co najmniej jednym wyścigu w sezonie, w każdym roku kalendarzowym, z przerwą między zawodami nie dłuższą niż jeden sezon (pod warunkiem wyznaczenia konkursów rankingowych przez ABA lub Federację).

Jeśli z jakiegokolwiek powodu ABA lub Federacja nie organizują rozgrywek, terminy są przedłużane do następnego wyznaczonego sezonu.

PROCEDURA PRZYWRACANIA UTRACONEJ OCENY.

W przypadku utraty rankingu zawodnik powinien otrzymać nową ocenę na podstawie wyników udziału w zawodach rankingowych.

Nowo otrzymana ocena jest zachowywana przez kolejne 2 sezony lub przez kolejne 360 dni.

UTRZYMANIE OCENY PODCZAS WYSTĘPÓW LUB PRZECHODZENIA Z ZESPOŁU DO ZESPOŁU.

Gdy pojedynczy Runner dołącza do drużyny lub przechodzi z jednej drużyny do drugiej w trakcie sezonu, jego osobista ocena jest zachowywana przez niego.

3.2 OCENY DRUŻYNOWE

3.2.1 OCENA DRUŻYNY.

- Ocena drużyny określa poziom i dywizję drużyny w systemie ABR, co daje dostęp do udziału w prestiżowych zawodach różnych poziomów, takich jak National BATTLE MILE Games oraz International Ace Battle Mile Leagues.

RANKINGOWE ZAWODY pozwalają drużynie i członkom zespołu na:

- zwiększanie oceny drużyny na podstawie wyników konkursu.
- rywalizować online za pomocą AB PLATFORM z innymi drużynami, niezależnie od ich lokalizacji.
- przesunąć drużynę na wyższy poziom w dywizji.
- Weź udział w ligach drużynowych swojej dywizji.

3.2.2. SKŁAD DRUŻYNY I ROLE UCZESTNIKÓW WYŚCIGU RANKINGOWEGO:

- Drużyna do wyścigu rankingowego zespołowego składa się z członków zespołu zarejestrowanych na platformie AB PLATFORM Runners.
- Przed rozpoczęciem wyścigu skład i role uczestników są ustalane na poziomie drużyn – Team Runners\Racers oraz pary ACE & JOKER.

- Na poziomie drużynowym ustalana jest liczba biegaczy\zawodników oraz par ACE & JOKER biorących udział w wyścigu, co jest rejestrowane przez kapitana (lub trenera lub menedżera zespołu) na platformie AB.
- Podsumowując wyniki wyścigu, do klasyfikacji LEVEL trafiają tylko 3 najlepszych zawodników/RACER oraz dwie najlepsze pary ACE i JOKER, a średni czas wszystkich uczestników biegu trafia do klasyfikacji drużynowej.

3.2.3. SKŁAD ZESPOŁU UCZESTNIKÓW WYŚCIGU RANKINGOWEGO.

SKŁAD ZESPOŁU OCENIAJĄCEGO.

TEJ SAMEJ PŁCI – co najmniej 3 biegaczy/zawodników drużynowych oraz dwie pary (minimum) – Asy i Jokerzy.

W zależności od liczby członków zespołu, decyzją zespołu, liczba uczestników w różnych rolach może być rozdzielona zgodnie z taktyką wyścigu

MIESZANE – co najmniej 4 mężczyzn z drużyny Runners\Racers oraz dwie pary (co najmniej 4 kobiety) – Aces i Jokers.

SKŁAD ZESPOŁU DO GRY.

JEDNOPŁCIOWA – drużyna grająca składająca się z co najmniej 11 GRACZY DRUŻYNOWYCH, z różną liczbą graczy drużynowych oraz parami ACE & JOKER (według uznania drużyny).

MIESZANE – 6 ZAWODNIKÓW DRUŻYNOWYCH (mężczyźni) i 6 ZAWODNIKÓW DRUŻYNOWYCH (kobiety).

3.2.3.2 ROLE UCZESTNIKÓW WYŚCIGU RANKINGOWEGO DRUŻYNOWEGO.

- Team Runners są podzieleni na Wyścigowców, Jokerów i Asów zgodnie ze swoimi rolami w wyścigu.
- Każdy z uczestników, w zależności od przypisanej roli, wykonuje własne zadanie taktyczne mające na celu osiągnięcie jak najlepszego wyniku zespołowego oraz poprawę swojego osobistego rankingu, statusu i rangi.

TEAM RUNNERS\RACER%S

- Są to członkowie zespołu, którzy biegną cały dystans (1 milę) od początku do mety bez zastępstwa. Ich czas jest rejestrowany i uwzględniany zarówno w zawodach indywidualnych, jak i drużynowych.
- Zadanie: pokonać dystans i osiągnąć najlepszy rezultat.

PARA ASÓW I JOKERÓW (taktyczne role uczestników wyścigu)

- Te dwie role biegaczy wprowadzają nieoczekiwane zmiany w ogólnym wyniku drużyny poprzez taktyczne zmiany i użycie świeżych sił.
- Każda para pokonuje swoją część dystansu z maksymalną efektywnością

AS (AS)

- zaczyna z resztą uczestników, przebiega etap Ace (od startu do strefy zmiany Jokera), przejmuje pałeczkę od Jokera i pozostaje w strefie aż do końca wyścigu.

JOKER (JOKER)

- na początku wyścigu znajduje się w strefie zmiany z pałeczką (odcinek 20 metrów na równoległej ścieżce, gdzie sztafeta przekazywana jest z Ace'a na Jokera), następnie przejmuje pałeczkę, przekazując ją Ace'owi i kończy etap Jokera (od miejsca odebrania pałeczki do mety) razem z innymi członkami drużyny.

4. PROCEDURA USTALANIA OCEN DRUŻYN

4.1 OCENY W SYSTEMIE ABR

4.1.1. CZAS DZIAŁANIA ZESPOŁU

Czas wyścigu drużyny jest ustalany na podstawie czasu uczestników w zależności od ich ról w wyścigu: **CZAS BIEGACZY/ZAWODNIKÓW DRUŻYNY** to suma czasów wszystkich biegaczy drużynowych\zawodników pokazanych na dystansie.

CZAS NA NOGACH ACE 'A – czas, jaki Ace potrzebował, by pokonać etap Ace'a.

CZAS NA NOGACH JOKERA – czas poświęcony Jokerowi na pokonanie etapu Jokera.

ROLA SZTAFETOWA: CZAS AS I JOKER to suma czasów okrążeń Ace i Joker (całkowity czas wyścigu na dystansie 1 mili)

CAŁKOWITY CZAS ZESPOŁOWY – czas wszystkich członków zespołu, którzy wzięli udział w wyścigu (czas wszystkich TRacers + TRELAY ROLE TIME, ACE1 & JOKER1 + ... + TRELAY ROLE ACEN & JOKERN TIME)

ŚREDNI CZAS ZESPOŁU – czas wszystkich uczestników wyścigu, podzielony przez liczbę uczestników na milę.

4.1.2. DYSTANSE I ETAPY UCZESTNIKÓW WYŚCIGU

NOGA ACE' A – ETAP ACE – CZĘŚĆ DYSTANSU OD START DO ZMIANY W JOKER.

ETAPA JOKERA – etap JOKERA – część dystansu od miejsca prowadzenia sztafety JOKER do MELU.

DYSTANS – dystans wyścigu wynoszący 1 milę (1609,3 m), od STARTU do METY

4.2. RODZAJE OCEN (DODATKI [2, 3](#))

W systemie ABR tworzą się dwa główne typy ocen:

POZIOM REITOWANIA

Jest to ocena obliczana na podstawie NAJLEPSZYCH WYNIKÓW WYŚCIGU, mająca na celu określenie POZIOMU drużyny w wyścigu $3R+A_{1+J1}+A_{2+J2}$, aby wyświetlić go w systemie AB Platform, uwzględnić najlepsze wyniki i prowadzić zawodników drużyny do udziału w grach i zawodach, a także nagrodzić najlepszych uczestników (biegaczy) drużyn.

OGÓLNA OCENA DRUŻYN DLA DYWIZJI

Jest to ocena obliczana na podstawie ŚREDNIEGO CZASU DRUŻYNY, mająca na celu określenie poziomu DYWIZJI drużyny, uwzględniając wyniki wszystkich uczestników, cel jej wyświetlania w systemie AB Platform, udział w grze BATTLE MILE oraz ACE BATTLE MILE LEAGUES.

**Na mocy decyzji ABA mogą być stosowane inne rodzaje oceny zespołów, aby sprawiedliwiej i poprawniej rozdzielać uczestników, wspierać rozwój i rozwój drużyn oraz biegaczy w ekosystemie ABR.*

4.2.1 PROCEDURA OBLICZANIA POZIOMU ZESPOŁOWEGO REITOWANIA

uwzględnia się czas TRZECH najlepszych BIEGACZY wyścigu (jako ZAWODNIKÓW) oraz sumę czasów etapowych DWÓCH par ACE + JOKER (z wyłączeniem czasu korekcyjnego).

$$T_{LEVEL} = (T_{R1} + T_{R2} + T_{R3}) + (T_{A1} + T_{J1}) + (T_{A2} + T_{J2})$$

gdzie

TR1 + TR2 + TR3 – suma czasów trzech najlepszych biegaczy wyścigu

TA1 + TJ1 – łączny czas pary Ace1 i Joker1 pokazany przez parę na dystansie 1 mili (od początku do mety);

TA2 + TJ2 – łączny czas pary Ace2 i Joker2 pokazany przez parę na dystansie 1 mili (od początku do mety)

TA, TJ – Czas na scenie Ace i czas na etapie Jokera, odpowiednio.

Cały zespół bierze udział w wyścigu rankingowym, ale czas liczy się według trzech najlepszych wskaźników Racers oraz par ACE & JOKER.

Na mocy decyzji drużyny w wyścigu rankingowym mogą wziąć udział 3 pary ACE i JOKER, ale czas dwóch najlepszych par według wyników wyścigu będzie zaliczany.

4.2.2 PROCEDURA OBLICZANIA OGÓLNEJ OCENY DRUŻYNY

Ogólny ranking drużynowy obliczany jest na podstawie średniego czasu biegu drużynowego, obliczanego jako suma czasu biegu poszczególnych zawodników, wszystkich ról, podzielona przez liczbę uczestników biegu, czyli liczbę biegaczy.

Dla drużyny męskiej (przykład) średni czas drużynowy oblicza się tak:

$$\frac{[(T_{R1} + \dots + T_{RK}) + (T_{A1} + 24c) + (T_{J1} + 24c) + (T_{A2} + 24c) + (T_{J2} + 24c)]}{N}$$

gdzie

K to liczba biegaczy drużynowych pełniących rolę RACER na dystansie 1 mili (bez ACE i JOKER),

N to łączna liczba biegaczy drużynowych ze wszystkich ról.

* dwie pary ACE i JOKER, łącznie 4 Runnerów, dla których czas [jest obliczany](#) w ten sam sposób.

* dla drużyny 7 biegaczy: K = 3 (biegacze), N = 7 (łączna liczba biegaczy)

* dla drużyny 11 biegaczy: N = 7 (biegacze), N = 11

* dla drużyn kobiet i mieszanych: obliczenia są takie same, ale każda uczestniczka pary ACE & JOKER otrzymuje czas korekcyjny + 26 sekund.

4.2.3 TWORZENIE KLASYFIKACJI W SYSTEMIE ABR

- Na podstawie wyników występów drużyny na platformie + AB, zgodnie z załącznikami do tych Regulaminów, oceny są generowane automatycznie
 - [POZIOM REITING ZESPOŁU](#) – ([Załącznik 2](#)) – POZIOM zespołu, na podstawie najlepszych wyników zespołu w wyścigu.
 - [OGÓLNA OCENA DRUŻYNY](#) – ([Załącznik 3](#)), DYWIZJA zespołu, utworzona na podstawie średniego czasu wyniku zespołowego wyścigu.
- Im niższy łączny czas drużyny, tym wyższy jego wynik.
- W przypadku tego samego czasu dla kilku zespołów pierwszeństwo ma drużyna z dużą liczbą uczestników.
- Gdy Runner przechodzi z drużyny do drużyny lub zostawia Runniera z indywidualną oceną, ocena drużyny nie zmienia się aż do kolejnych zawodów rankingowych.
- Jeśli Biegacz opuści drużynę, a liczba zawodników spadnie poniżej minimalnej wymaganej liczby zawodników (-7 dla drużyn męskich i żeńskich, -8 dla drużyn mieszanych), drużyna musi uzupełnić skład do minimalnej liczby przed rozpoczęciem następnego sezonu.
- Ocena drużyny z bieżącego sezonu jest zachowana.
- Udział niekompletnej drużyny w zawodach drużynowych jest zabroniony, natomiast członkowie zespołu mogą brać udział w indywidualnych wyścigach rankingowych.

4.2.4. AKTUALIZACJA OCENY

Ocena drużyny jest aktualizowana po każdym przejściu rankingowym.

Zmiany w indywidualnych rankingach są odzwierciedlone w ogólnej tabeli wyników, uwzględniając liczbę uczestników wyścigów rankingowych i punkty.

4.3 RUNNERS RANGI W DRUŻYNIE

USTALENIE RANKINGU: Pozycja zawodnika w drużynie odzwierciedla jego poziom wydajności i wkład w ogólny sukces drużyny, co pokazuje oficjalna ocena RUNS lub BATTLES inicjowana przez ABA.

4.3.1. PRZYDZIAŁ STOPNI:

Ranking zależy od indywidualnego wyniku biegacza drużynowego.

4.3.2 PROCEDURA PRZYPISYWANIA LICZBY UCZESTNIKÓW – BIEGACZY – BIEGACZY DRUŻYNOWYCH – ZAWODNIKÓW ZESPOŁOWYCH NA PLATFORMIE AB.

WYBÓR ROLI W EKOSYSTEMIE: członkowie ekosystemu ACE BATTLE RUN, przy uzyskaniu dostępu i pierwszej rejestracji na platformie AB, wybierają ROLĘ W EKOSYSTEMIE ABR (RUNNER, LIDER DRUŻYNY, FAN, TRENER, KLUBOWY MENAGER, ENTUZIAST), płacą składkę członkowską i otrzymują NUMER IDENTYFIKACYJNY z identyfikatorem (ID) jako użytkownik platformy z logowaniem do swojego konta osobistego.

WYBÓR DRUŻYNY: podczas rejestracji w ROLI RUNNER, użytkownik platformy AB wybiera drużynę z odpowiedniego regionu do udziału w wyścigach rankingowych zespołów i wysyła prośbę o dołączenie do społeczności oraz zespołu TEAM LEAD (jeśli istnieje) w wybranym regionie.

NUMER BIEGACZA DRUŻYNY: po zatwierdzeniu wniosku zostaje przyjęty do zespołu i otrzymuje indywidualny NUMER BIEGACZA DRUŻYNY ustalony od 1 do 11, który pozwala mu brać udział w wyścigach rankingowych jako członek zespołu, otrzymywać oceny indywidualne i zespołowe.

NUMER RANKINGOWY BIEGACZA W DRUŻYNIE: po otrzymaniu indywidualnych i drużynowych wyników przez DRUŻYNĘ 11, zgodnie z indywidualnymi wynikami w drużynie i w rankingu drużynowym, system na platformie AB automatycznie przydziela numery ocen członkom drużyny – od 2 do 9 NUMERÓW I 3 RANG – "K" (KRÓL), "J" (JAK), "10" (DZIESIĘĆ) dla mężczyzn oraz "Q" (KRÓLOWA), "J" (JAK), "10" (DZIESIĘĆ) dla kobiet.

RANKINGI ZAWODNIKÓW W DRUŻYNIE GRY

Ranking zawodników w drużynie graczowej zależy od ich indywidualnych wyników i jest im przydzielany po pierwszym sezonie gry w drużynie liczącej 11 biegaczy.

PIERWSZY NAJWYŻSZY STOPIEŃ.

- jest wyświetlany na stroju biegowym z literą – **K** (KING – dla mężczyzn) i **Q** (QUEEN dla kobiet)
- Pierwsze miejsce przyznawane jest biegaczem drużyny z najlepszą średnią w łącznej liczbie biegów na jedną milę w drużynie i jest zachowywane do momentu, gdy inny członek zespołu poprawi średnią z łącznej liczby biegów na jedną milę.

DRUGI RANG.

- jest wyświetlany na stroju biegowym literą **J** (JACK), a drugi ranking przypisywany jest biegaczem drużyny z najlepszym wynikiem w sumie przebiegów na milę w drużynie.
- Drugie miejsce przyznawane jest biegaczemu, który uzyskuje rekord osobisty na milę w dowolnym wyścigu drużynowym i jest zachowywany do momentu, gdy inny członek zespołu poprawi rekordowy czas.

TRZECI RANG

- jest umieszczony na stroju biegowym z numerem **10** (TEN)
- Trzecie miejsce przyznawane jest biegaczem drużyny z największym udziałem w wyścigach i walkach na milę, zarówno indywidualnie, jak i w wyścigu z zespołem, co pokazuje dynamikę rozwoju poprzez wyniki osobiste.
- Algorytm kalkulacyjny uwzględnia liczbę wyścigów oraz liczbę poprawy wyników, które są przeliczane na odpowiadające im punkty i uszeregowane według tych wskaźników.
- ranga ta jest zatrzymywana dla Runnera, dopóki drugi członek drużyny nie zdobędzie więcej punktów.

Gdy Runner przechodzi do innej drużyny, punkty są zatrzymywane przez niego i są uwzględniane w rankingach nowej drużyny.

W poprzedniej drużynie punkty są również przeliczane i ustalana jest nowa kolejność rozkładu rang. Gdy ten sam biegacz osiągnie powyższe wyniki, otrzymuje najwyższą rangę, a niższą RANGĘ w sezonie przyznaje zawodnikowi drużyny z drugim wskaźnikiem.

RUNNERS AS & JOKER RANKING

- RANKING każdego uczestnika wyścigu drużynowego w roli ACE i JOKER na jednej mili oraz tego, kto osiągnął wspólny najlepszy wynik spośród par biorących udział w wyścigu, jest określany według rangi i oznaczony naklejką z napisem "THE BEST" pod numerem każdego uczestnika;
- ta pozycja jest zachowywana przez parę "NAJLEPSZA", dopóki druga para nie poprawi swojego wyniku;

- w przypadku rozwiązania pary, ranking pozostaje zachowywany przez każdego z uczestników aż do wyłonienia kolejnej najlepszej pary drużyny;
- gracz(e), którzy przegrają najlepszy występ z innymi graczami, tracą ocenę "NAJLEPSZY".
- RANGA zawodnika w drużynie, który brał udział w wyścigu w ROLI JOKERA, jest wyższa w rankingu i daje taki sam wynik osobisty jak ACE.

(*Przykład: ogólny wynik w rankingowym biegu na milę graczy w roli ACE & JOKER wynosi 4 minuty i 2 sekundy, ich osobisty rating na milę jest rejestrowany z warunkowym wynikiem 4 minuty 26 sekund każdy, ale RANKING dla gracza JOKER będzie wyższy niż dla ACE)

- W przypadku absolutnie tego samego wyniku obu par ACE i JOKER, w wyścigu rankingowym tej samej drużyny ranking Jokera jest ustalany na podstawie poprzedniego wyniku rankingowego. (Ten ranking zachowuje zawodnik biegacz, dopóki rekord nie zostanie poprawiony przez innego członka drużyny, który grał rolę JOKERA)

4.4 POZIOMY RUNNERS

POZIOMY INDYWIDUALNE:

Poziom uczestnika jest określany na podstawie jego czasu na dystansie. Poziomy zaczynają się od "2" i kończą na "As" lub "Joker".

DLA INDYWIDUALNYCH UCZESTNIKÓW:

Poziomy zależą od czasu pokazanego na dystansie. ([Załącznik 2](#))

AKTUALIZACJA POZIOMÓW 4.5

Poziomy są aktualizowane dynamicznie na podstawie średniego czasu biegaczy lub drużyn w bieżącym sezonie. Do obliczeń wliczane są tylko wyścigi rozgrywane w dwóch półrocznych sezonach:

- Sezon 1: styczeń – czerwiec.
- Sezon 2: lipiec – listopad.

WARTOŚĆ POZIOMÓW 4.6

- Poziomy pozwalają stworzyć uczciwe i motywujące środowisko do rywalizacji.
- Uczestnicy i drużyny na różnych poziomach mogą rywalizować w dedykowanych dywizjach.

4.7 MOTYWACJA I NAGRODY

- Podnoszenie poziomu LEVEL wiąże się z nagrodami takimi jak dyplomy, odznaki, medale i/lub odznaki.
- Na mocy decyzji ABA i NF mogą zostać wprowadzone dodatkowe metody motywacji i wynagrodzenia, w tym wirtualne, które są odzwierciedlone w Platformie AB.
- High LEVELS zapewniają dostęp do bonusów, zniżek, dodatkowych funkcji i przywilejów oferowanych przez ABR.
- Organizatorzy konkursu określają w Regulaminie konkursu wielkość funduszu nagród oraz procedurę jej podziału ([Załącznik 6](#))

5. DYWIZJE, LIGI W SYSTEMIE ABR

5.1 KONCEPCJA DYWIZJI: Dywizje łączą zawodników na różnych poziomach odpowiadających ich treningowi i wynikom.

STRUKTURA DZIAŁÓW:

DYWIZJE	NAZWY DYWIZJI	POZIOMY
Dywizja 8	Początkujący	2-1
Dywizja 7	Zapaleni biegacze	2-1
Dywizja 6	Biegacze zaawansowani	2-1
Dywizja 5	Półzawodowi biegacze	2-1
Dywizja 4	Biegacze półzawodowi	2-1
Dywizja 3	Biegacze zawodowi	2-1
Dywizja 2	Pro-Elite	2-1

Dywizja 1 Top-Elite 2-1

5.2 POZIOMY I KRYTERIA AWANSÓW DO DYWIZJI

5.2.1 ZMIANY POZIOMÓW

- Aby przejść do kolejnego poziomu, zawodnik lub drużyna musi osiągnąć określony średni czas dystansu określony w tabeli poziomów.
- Uczestnik musi wziąć udział w co najmniej 2 wyścigach w sezonie, aby potwierdzić poziom.

5.2.2 PRZECHODZENIE MIĘDZY DYWIZJAMI

- Przejście między dywizjami zależy od ogólnej oceny drużyny.

6. PROCEDURA REJESTRACJI WYŚCIGÓW

6.1 REJESTRACJA

- Uczestnicy i zespoły muszą zarejestrować się na platformie AB.
- Rejestracja otwiera się 30 dni przed wyścigiem i zamyka się 1 dzień przed startem.

6.2 REJESTRACJA WNIOSKU O UDZIAŁ

- Aby zarejestrować uczestnika do udziału w wyścigach i zawodach, konieczne jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego na platformie, w tym:
 - Dane osobowe uczestnika
 - Potwierdź brak przeciwwskazań do udziału w zawodach. (na własną odpowiedzialność)
 - Zgoda na przetwarzanie danych osobowych.

- Potwierdź, że ukończyłeś wirtualne szkolenie dotyczące zasad bezpieczeństwa, zasad wyścigu oraz zasad zachowania podczas wydarzeń sportowych

6.3 OPŁATY REJESTRACYJNE

- Uczestnicy i zespoły muszą uiścić opłatę rejestracyjną za udział w wyścigach. Wysokość opłaty ustalają organizatorzy konkursu i jest publikowana na platformie AB.
- Opłata może się różnić w zależności od poziomu rywalizacji (regionalnej, krajowej, międzynarodowej).

6.4 ZWROTY

- W przypadku odwołania wyścigu lub odmowy udziału uczestnika, opłata rejestracyjna jest zwracana zgodnie z zasadami ustalonymi przez organizatorów.
- Zwroty są możliwe tylko wtedy, gdy złożysz zgłoszenie nie później niż 10 dni przed rozpoczęciem konkursu.

7. PRAWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

7.1 PRAWA UCZESTNIKÓW

- Bierz udział w wyścigach zgodnie z zasadami.
- Otrzymuj nagrody i nagrody za wysokie wyniki.
- W przypadku niezgody z wynikami można się odwołać.

7.2 OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

- Przestrzegaj zasad konkursu.
- Szanuj innych uczestników i sędziów.
- Postępuj zgodnie z instrukcjami organizatorów.

8. OSOBISTA ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZESTNIKÓW

8.1 ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZESTNIKÓW

- Uczestnicy są osobiście w pełni odpowiedzialni za swoje zdrowie i sprawność fizyczną umożliwiającą udział w wyścigach.
- Przed rejestracją uczestników zaleca się przejście badania lekarskiego oraz otrzymanie certyfikatu wstępu na zawody.
- W przypadku pogorszenia stanu zdrowia, przed, w trakcie lub po wyścigu, uczestnik jest zalecony niezwłocznie powiadomić kapitana lub trenera, personel medyczny lub organizatorów.

8.2 ZASTRZEŻENIE ORGANIZATORA

- Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za pogorszenie stanu zdrowia i stan zdrowia uczestników spowodowane ich osobistymi problemami zdrowotnymi lub nieprzestrzeganiem zaleceń lekarzy.

9. PROCEDURA ORGANIZOWANIA WYŚCIGÓW

9.1 START

- Uczestnicy ustawiają się na linii startu zgodnie ze swoim poziomem lub dywizją.
- Start jest ogłaszany sygnałem sędziego.

9.2 PRZEKAZANIE PAŁECZKI

- Przekazanie pałeczki odbywa się na specjalnie wyznaczonych obszarach – strefach Jokerów.
- Naruszenie zasad transferowych skutkuje karą lub dyskwalifikacją.

9.3 ZAKOŃCZENIE

- Finisz jest rejestrowany przez sędziów za pomocą elektronicznej mierzenia czasu.
- Wyniki są publikowane na platformie AB w ciągu 24 godzin.

10. SĘDZIOWANIE I TIMING

10.1 SĘDZIOWANIE

- Panel sędziowski składa się z profesjonalnych sędziów i wolontariuszy.
- Sędziowie są odpowiedzialni za rejestrowanie wyników, monitorowanie przestrzegania zasad oraz prowadzenie nagrań wideo.

10.2 TIMING

- Stosuje się elektroniczne i ręczne pomiary czasowe.
- Wyniki są rejestrowane z dokładnością 0,1 sekundy.

10.3 SEKRETARZ RADY SĘDZIOWSKIEJ

Obowiązki sekretarza:

- Przestrzeganie protokołów konkursowych.
- Zapisz wyniki do bazy danych AB Platform.
- Zapewnienie poprawności i terminowości wprowadzania danych.
- Interakcja z sędziami i organizatorami w celu wyjaśnienia kontrowersyjnych kwestii.

11. ZACHĘTY DLA UCZESTNIKÓW, NAGRODY I NAGRODY

11.1 INDYWIDUALNE NAGRODY

- Uczestnicy, którzy osiągnęli wysokie poziomy, otrzymują odznaki, medale i wirtualne odznaki.
- Najlepsi uczestnicy sezonu otrzymują nagrody pieniężne i certyfikaty.

11.2 NAGRODY DRUŻYNOWE

- Drużyny, które wygrały nagrody, otrzymują puchary, medale i nagrody pieniężne.
- Najlepsze drużyny mają szansę uczestniczyć w międzynarodowych zawodach.

12. GRZYWNY I SANKCJE

12.1 NARUSZENIA

- Fałszowanie wyników.
- Nieprzestrzeganie zasad przekazywania pałeczki.
- Niegrzeczne zachowanie wobec innych uczestników lub sędziów.

12.2 SANKCJE

- Uwaga
- Dyskwalifikacja z obecnego wyścigu.
- Obniżenie ratingu.

12.3 ZŁOŻENIE ODWOŁANIA

- Tymczasowy lub stały zakaz udziału w zawodach.

12.4 ROZPATRYWANIE APELACJI

- Zawodnik lub drużyna za pośrednictwem kapitana może odwołać się w przypadku niezgody z wynikami wyścigu.
- Odwołanie składa się w ciągu 48 godzin od publikacji wyników.
- Apelacja jest rozpatrywana przez skład sędziów w ciągu 7 dni.
- Decyzja panelu sędziowskiego jest ostateczna.

12. ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA DLA UCZESTNIKÓW

12.1 POMOC MEDYCZNA

- Podczas wyścigów rankingowych pożądana jest obecność personelu medycznego.
- Uczestnikom zaleca się posiadanie zaświadczenia lekarskiego umożliwiającego przyjęcie do zawodów organizowanych przez organizację zawodów.

13. KONTROLA NAD PRZEBIEGIEM ZAWODÓW

13.1 KONTROLA STOWARZYSZENIA BATTLE ACE

- Delegaci Ace Battle Association (ABA) monitorują przestrzeganie zasad konkursu, w tym:
 - Poprawność rejestracji uczestników.
 - Przestrzeganie zasad wyścigów.
 - Rejestrowanie wyników i ich weryfikacja.
 - Przestrzeganie środków bezpieczeństwa.

13.2 KONTROLA PRZEZ FEDERACJE NARODOWE

- Federacje narodowe, będące członkami ABA, mają prawo kontrolować przestrzeganie poziomu rozgrywek na terytorium swojego kraju.
- Federacja może mianować swoich DELEGATÓW do nadzorowania przestrzegania zasad i standardów ABA.

13.3 RAPORTOWANIE

- Organizatorzy są zobowiązani do składania raportów z wyścigu, w tym wyników, nagrań wideo i protokołów, do ABA oraz federacji krajowych.

14. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

[14.1 ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH](#)

- Rejestrując się na platformie AB, uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych zgodnie z międzynarodowymi standardami ochrony danych.
- Dane osobowe są wykorzystywane do organizacji zawodów, utrzymywania ocen oraz informowania uczestników o wydarzeniach.

14.2 PRZECHOWYWANIE DANYCH

- Dane osobowe uczestników są przechowywane w bezpiecznej bazie danych platformy AB.
- Dostęp do danych mają tylko osoby upoważnione odpowiedzialne za organizację konkursu.

15. POUFNOŚĆ I OCHRONA DANYCH

15.1 OCHRONA DANYCH

- Organizatorzy zobowiązują się nie przekazywać danych osobowych uczestników osobom trzecim bez ich zgody, chyba że przewidziano to prawem.
- Dane uczestników są wykorzystywane wyłącznie do organizacji zawodów oraz informowania o wydarzeniach.

15.2 OCHRONA DANYCH

- AB Platform wykorzystuje nowoczesne technologie szyfrowania, aby chronić dane osobowe uczestników.
- W przypadku wycieku danych organizatorzy są zobowiązani powiadomić uczestników i podjąć działania mające na celu wyeliminowanie konsekwencji.

16. WYKORZYSTANIE ZDJĘĆ CZŁONKÓW

16.1 ZGODA NA WYKORZYSTANIE OBRAZÓW

- Biorąc udział w wyścigach, uczestnicy automatycznie zgadzają się na wykorzystanie swoich zdjęć (zdjęć, filmów) w materiałach reklamowych i informacyjnych Ace Battle Run, w tym w mediach społecznościowych, stronach internetowych i innych zasobach medialnych.
- Uczestnicy mogą odmówić udostępnienia swoich zdjęć, wysyłając odpowiednie zgłoszenie do organizatorów.

16.2 PRAWA MEDIALNE

- Wszystkie materiały fotograficzne i wideo wykonane podczas wyścigów są własnością organizatorów i mogą być wykorzystywane do rozwoju społeczności biegowej oraz promocji Ace Battle Run w interesie ABA.

17. UBEZPIECZENIE UCZESTNIKÓW

17.1 UBEZPIECZENIE OBOWIĄZKOWE

- Uczestnikom zaleca się posiadanie ważnej polisy ubezpieczeniowej od wypadków obejmującej udział w zawodach sportowych.
- Organizatorzy mogą umożliwić zakup ubezpieczenia poprzez programy partnerskie.

17.2 ODPOWIEDZIALNOŚĆ ORGANIZATORÓW

- Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki zdarzające się podczas wyścigów.

18. WARUNKI POGODOWE I SIŁA WYŻSZA

18.1 ODWOŁANIE LUB PRZEŁOŻENIE WYŚCIGÓW

- W przypadku niekorzystnych warunków pogodowych (ulewa, burza, silny wiatr itp.) lub innych okoliczności siły wyższej (klęski żywiołowe, epidemie itp.), organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania lub przełożenia wyścigu.
- Zawodnicy zostaną powiadomieni o przełożeniu lub odwołaniu wyścigu za pośrednictwem platformy AB oraz e-mailem.

18.2 ZWROTY ZA ODWOŁANE WYŚCIGI

- W przypadku odwołania wyścigu z powodów niezależnych od organizatorów, opłaty rejestracyjne mogą zostać zwrócone uczestnikom lub zaliczone na przyszłe zawody.

19. PARTNERZY I SPONSORZY

19.1 UDZIAŁ PARTNERÓW I SPONSORÓW

- Organizatorzy współpracują z partnerami i sponsorami, którzy mogą zapewnić nagrody, sprzęt lub wsparcie finansowe na wydarzenia.
- Uczestnicy są zobowiązani do poszanowania praw partnerów i sponsorów, w tym do używania ich logo i marek w ramach wydarzeń.

19.2 PROMOCJE

- Podczas wyścigów mogą odbywać się promocje ze strony partnerów i sponsorów. Udział w takich działaniach jest dobrowolny.

20. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

20.1 PRAWO RZĄDZĄCE

- Niniejsze rozporządzenie jest regulowane przez międzynarodowe normy i standardy. Wszystkie spory związane z udziałem w wyścigach będą rozstrzygane zgodnie z obowiązującymi zasadami ABA oraz prawem kraju, w którym odbywają się zawody.

20.2 PRAWO DO ZMIANY

- Organizatorzy zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w tych Regulaminach. Wszystkie zmiany będą publikowane na platformie AB i będą obowiązywać po publikacji.
- Uczestnicy są zobowiązani do samodzielnego monitorowania zmian w Rozporządzeniu.

20.3 POWIADOMIENIE O ZMIANACH

- Członkowie będą informowani o istotnych zmianach w Oświadczeniu za pośrednictwem platformy AB, CHAT BOTA, e-maila oraz oficjalnych mediów społecznościowych ABA.

20.4 DATA WEJŚCIA W ŻYCIE

- Niniejsze Oświadczenie obowiązuje od dnia jego publikacji na Platformie AB i pozostaje w mocy do czasu jego zmian.

21. DANE KONTAKTOWE

21.1 KONTAKT Z ORGANIZATORAMI

- W przypadku wszystkich pytań dotyczących udziału w wyścigach uczestnicy mogą kontaktować się z organizatorami przez platformę AB, CHAT BOT lub e-mail: support@acebattle.run.
- Organizatorzy zobowiązują się odpowiedzieć na prośby uczestników w ciągu 3 dni roboczych.

21.2 WSPARCIE TECHNICZNE

- W przypadku problemów technicznych z platformą członkowie mogą skontaktować się z pomocą techniczną za pośrednictwem sekcji "Pomoc" na platformie AB.

22. DODATKI

- Dodatki zawierają słowniczek terminów używanych w Regulaminach, Zasadach i Regulaminach ACE BATTLE RUN. ([Załącznik 1](#))
- Załączniki do Regulaminu zawierają tabele z szczegółowym opisem ocen LEVELS ([Załącznik 2](#)) oraz ([Załącznik 3](#)) dla poszczególnych uczestników i zespołów.
- Załączniki zawierają także formularze rejestracji ([Załącznik 3](#)), zgodę na przetwarzanie danych osobowych ([Załącznik 4](#)) oraz inne niezbędne dokumenty.
- Opracowano zalecany system materialnych zachęt dla uczestników i drużyn na różnych poziomach zawodów, w zależności od wyników w zawodach
- Cała obróbka informacji odbywa się elektronicznie na platformie AB poprzez elektroniczny podpis zawodnika.
- Przykład obliczania ratingów dla męskiej drużyny

TERMINY I DEFINICJE

Ace Battle Run (ABR): Ekosystem sportowy obejmujący gry z udziałem biegów drużynowych.

Ace Battle Association (ABA): Międzynarodowa organizacja, inicjator i regulator drużyn sportowych oraz wydarzeń biegowych.

Ace Battle Games: Drużynowe zawody-wyścigi-bitwy.

Ace Battle Mile: Międzynarodowy format gry Battle Mile.

Ace Battle Ratings Team's Mile: Sezonowe zawody dotyczące indywidualnych i drużynowych ocen.

Spółeczności biegowe zespołowe: Grupy ludzi zjednoczone na platformie ABPlatform z wspólnym celem rozwoju biegania zespołowego.

Runner: Użytkownik platformy zarejestrowany do udziału w wyścigach.

Battle Mile: Drużynowa gra biegowa na dystans jednej mili w formacie krajowym.

Weryfikacja wyników: To proces weryfikacji i potwierdzania dokładności i ważności wyników, aby zapewnić ich zgodność z ustalonymi zasadami i standardami. **Nagrywanie wideo:** Jest to wykorzystanie nagrań wideo do dokumentowania wydarzeń, aby zapewnić dokładność, uczciwość i weryfikację wyników.

Kategorie wiekowe: Jest to podział uczestników na grupy według wieku, aby zapewnić uczciwą i równą rywalizację w zawodach, grach lub innych aktywnościach.

Joker: Biegacz zespołowy, który wciela się w Jokera w wyścigu parowym na scenie Jokera.

Joker's Zone: Fragment toru do przekazywania pałeczki.

Gracz: Biegacz będący członkiem drużyny rankingowej, posiadający indywidualną ocenę i biorący udział w meczach AB.

Kapitan: Członek drużyny, powiernik, oficjalnie mianowany lub wybrany lider, który reprezentuje drużynę, koordynuje działania zawodników, współpracuje z sędziami i trenerami oraz motywuje drużynę do osiągnięcia wspólnych celów.

Kategorie drużyn: drużyny klasyfikowane według różnych kryteriów, według płci (mężczyzna, kobieta, mieszane); według wieku, poziomu umiejętności, formatu rywalizacji.

Menedżer klubu: To przedstawiciel klubu, odpowiedzialny za zarządzanie i koordynację pracy klubu.

Ligi: To system rywalizacji, w którym drużyny lub zawodnicy są podzieleni na dywizje na podstawie poziomu osiągnięć i ocen.

Menedżerowie zespołów: Menedżer zespołu to profesjonalista zarządzający odpowiedzialny za organizację, koordynację i zarządzanie aktywnościami drużyny sportowej.

AB Platform: Platforma internetowa, która pozwala organizatorom zarządzać procesem rejestracji uczestników oraz uczestnikami i zespołami rejestrować się na zawody, pod adresem **acebattle.run**.

Procedura przesyłania danych: Przesyłanie wyników i filmów na platformę AB.

Rozkład uczestników: to etap przed biegiem, na którym ostatecznie zatwierdza się skład drużyny biegacza i rozdziela role każdego uczestnika.

Oznaczenia: To system oznaczeń na torze biegowym, który pomaga zawodnikom poruszać się i przestrzegać zasad zawodów, wskazując strefy startu, mety i zmiany zawodów.

Regulamin zawodów: Jest to oficjalny dokument określający zasady i warunki trwania wydarzenia sportowego.

Ranking: To system oceniający i klasyfikujący poszczególnych biegaczy, drużyny na podstawie ich wyników i osiągnięć w zawodach, odzwierciedlając ich względną siłę i sukcesy.

Ranking biegaczy: To system oceniający i klasyfikujący biegaczy na podstawie ich wyników w zawodach, uwzględniając takie czynniki jak czas, liczba biegaczy, dystans, poziom rywalizacji oraz konsekwencję występów.

Runner jest użytkownikiem platformy ABPlatform, który zajmuje się bieganiem zarówno zawodowo, jak i amatorsko, biorąc udział w wyścigach i zawodach w systemie ABR.

Biegacze indywidualni: [Biegacze](#), którzy nie są częścią drużyny i biorą udział w wyścigach rankingowych, aby zdobywać osobiste rankingi i statusy.

Ocena drużyny : Jest to liczbowy wskaźnik sukcesu i konkurencyjności, oparty na wynikach drużyny w wyścigach rankingowych i meczach oraz na znaczeniu turniejów.

Ranking biegacza w drużynie: to system określający osobiste osiągnięcia, pozycję i rolę każdego biegacza w drużynie, na podstawie indywidualnych wyników, wkładu w osiągnięcia zespołu oraz innych czynników, takich jak doświadczenie i umiejętności, stabilność i dyscyplina.

Opłata rejestracyjna: Jest to opłata, którą należy uiścić, aby wziąć udział w wydarzeniu, programie lub otrzymać określone usługi na platformie ABPlatform.

System Automatycznej Korekcji Czasu: To algorytm, który dodaje 0,1 sekundy do wyników uzyskanych za pomocą ręcznego pomiaru czasu, aby poprawić dokładność i uwzględnić możliwe opóźnienia w pomiarach.

Tim Leader Community: To grupa członków zjednoczona i skoordynowana przez Team Leadera, aby osiągnąć wspólne cele i zadania.

Klub Sportowy: Zorganizowana struktura sportowa, która łączy sportowców i drużyny.

Polisa ubezpieczeniowa: dokument potwierdzający ubezpieczenie od wypadków uczestnika.

Sędziowie: Są to urzędnicy odpowiedzialni za egzekwowanie zasad, nadzór nad przebiegiem zawodów oraz rozstrzyganie kontrowersyjnych kwestii, zapewniając uczciwość i uczciwość podczas wydarzeń sportowych.

Sekretarz panelu sędziów: jest to urzędnik odpowiedzialny za prowadzenie dokumentacji, protokołów i raportów, koordynację pracy sędziów oraz zapewnienie komunikacji między panelem a organizatorami konkursu.

Tim Leader (TL): To organizator odpowiedzialny za koordynację zespołów i organizację wydarzeń oceniających, zapewniając skuteczną interakcję uczestników w osiąganiu ich celów.

Trener: To specjalista, który opracowuje, stosuje i wdraża programy treningowe mające na celu poprawę umiejętności fizycznych i technicznych sportowców, a także zapewnienie im motywacji i wsparcia do osiągania celów sportowych.

Inspekcja końcowa: To ostatni etap, w którym wyniki są zatwierdzane i walidowane, zapewniając ich dokładność i zgodność z ustalonymi standardami oraz przepisami.

Ostateczny skład drużyn na wyścig: To jest ostateczna lista uczestników i ich role zatwierdzone na nadchodzący wyścig.

Force Majeure: Okoliczności siły wyższej, takie jak klęski żywiołowe, epidemie, operacje wojskowe itp., które uniemożliwiają organizację wyścigów.

Ace: Uczestnik wyścigu drużynowego, który pełni rolę ACE w wyścigu parowym na etapie ACE.

Noga: To są zawody drużynowe, w których uczestnicy na przemian wykonują określone etapy dystansu, przekazując sobie pałeczkę, na przykład pałeczkę lub MACE.

Pałeczka sztafetowa (MACE): To przedmiot używany do przekazywania komendy jednemu zawodnikowi (JOKER) do drugiego (ACE), aby zapewnić ciągłość biegu i przestrzeganie zasad zawodów.

Czas ukończenia na milę: To czas potrzebny na pokonanie dystansu 1 mili, mierzony przed przekroczeniem linii mety.

Team Ace Leg to część dystansu – etap Ace, który biegnie od linii startowej do miejsca zmiany sztafety Jokera.

Team Ace Leg Time – czas potrzebny przez Ace'a na pokonanie etapu Ace, od STARTU do momentu przekazania pałeczki.

Drużyna Jokera to fragment dystansu – etap Jokera, który przebiega, od miejsca otrzymania pałeczki od Ace'a do linii MELI.

Team Joker Leg Time – czas, jaki Joker potrzebuje na ukończenie etapu Jokera, od punktu sztafetowego od Ace do linii MELI.

Odległość – całkowita długość trasy wynosi 1 milę.

Strefa transferu buławy to oficjalny odcinek toru, gdzie pałeczka przekazywana jest z JOKER do ACE.

Sędzia to sędzia monitorujący przestrzeganie zasad w zawodach sportowych, podejmujący decyzje w sytuacjach meczowych

Czas etapu to czas, jaki biegacz potrzebuje na ukończenie etapu dystansowego

Etapa to dystans, na którym biegacz pełni swoją rolę w wyścigu drużynowym.

Role drużynowe to role biegaczy drużynowych (AB ma role Team Runner, Ace, Joker) podczas wyścigu.

Drużyny oceniające to zespoły składające się z 7 do 12 uczestników, które mają prawo brać udział w różnych typach konkursów rankingowych, niezależnie od liczby uczestników, ale nie mniejszej niż 7.

Zespoły gamingowe to zespoły składające się z pełnego składu 11 osób, które mają określone oceny i prawo do udziału w BATTLE MILE oraz ACE BATTLE MILE Games.

GAME BATTLE MILE to mecze na poziomie krajowym, w których biorą udział drużyny grające.

GAME ACE BATTLE MILE to międzynarodowa gra, w której biorą udział drużyny, obejmujące różne typy wyścigów, takie jak **Individual Rating Mile**, **Team Rating Mile** oraz **Battle Mile Game**.

TABELA POZIOMÓW DLA INDYWIDUALNYCH BIEGACZY

POZIOM INDYWIDUAL NY	POZYCJA								
	Indywidualne Raiting 7 (3 biegacze i 2 pary: As i Joker)								
	MĘŻCZYŹNI		KOBIECY		MIESZANE		Nagroda indywidualna		
	Biegacze	Ace & Joker	Biegacze	Ace & Joker	Biegacze MĘŻCZYŹNI	Ace & Joker Women	1. miejsce	2. miejsce	3. miejsce
	>8	> 7:30	>9:00	>8:34	>8	>8:34			
16	7:00:00	7:30:00	8:20:00	8:34	7:00:00	8:34	150	100	50
15	6:20:00	6:30:00	7:40:00	7:54	6:20:00	7:54			
14	5:50:00	5:50:00	7:00:00	7:14	5:50:00	7:14	200	150	100
13	5:30:00	5:20:00	6:42:00	6:34	5:30:00	6:34			
12	5:18:00	5:00:00	6:30:00	6:16	5:18:00	6:16	250	200	150
11	5:09:00	4:47:00	6:18:00	6:04	5:09:00	6:04			
10	5:00:00	4:39:00	6:06:00	5:50	5:00:00	5:50	300	250	200
9	4:51:00	4:30:00	5:54:00	5:38	4:51:00	5:38			
8	4:42:00	4:21:00	5:42:00	5:26	4:42:00	5:26	350	300	250
7	4:34:00	4:12:00	5:30:00	5:16	4:34:00	5:16			
6	4:28:00	4:08:00	5:18:00	5:04	4:28:00	5:04	400	350	300
5	4:22:00	4:02:00	5:06:00	4:54	4:22:00	4:54			
4	4:15:00	3:57:00	4:54:00	4:40	4:15:00	4:40	1500	1000	500
3	4:09:00	3:52:00	4:45:00	4:28	4:09:00	4:28			
2	4:02:00	3:46:00	4:38:00	4:19	4:02:00	4:19	2000	1500	1000
1	< 4:02	<3:46	< 4:38	< 4:19	< 4:02	< 4:19			

*UWAGA 1: Wysokość funduszy nagród ustalają organizatorzy konkursu na podstawie poziomu konkursu oraz konkretnych możliwości wypełnienia tego funduszu.

*UWAGA 2: Wielkość funduszu nagród według miejsc i poziomów jest określana przez regulamin konkursu i zatwierdzana przez komitet organizacyjny.

*PRZYPIS 3: Decyzja komitetu organizacyjnego jest wiążąca, a Federacja lub Stowarzyszenie na dowolnym poziomie może przydzielić dodatkowy fundusz nagród, którego procedura wypłaty musi być sformalizowana aneksem do Regulaminu konkursu

TABELA PODZIAŁÓW EAM

Podziały			Ocena drużynowa AB Mile					Indywidualny fundusz nagród			
Zmiany	Poziomy drużyn	Fundusz Prize Total	Czas drużyny męskiej 5+2 (min)	Czas drużyny mężczyzn 5+2 (maksymalnie)	Drużyna czasowa kobiet 5+2	Mieszany zespół czasowy	1 Mile Mężczyzna (min-max)	1. miejsce	2. miejsce	3. miejsce	Fundusz nagród drużynowych
			>31		>45:00	>37:00	>8:00				
Początkujący	2	5,000	29:30:00	31:00:00	40:00 - 45:00	36:00 - 37:00	7:00 - 8:00	150	100	50	4,700
	1		28:30:00	29:30:00	36:20 - 40:00	35:20 - 36:00	6:20 - 7:00				
KeenRunner	2	7,500	27:30:00	28:30:00	34:00 - 36:20	34:40 - 35:20	5:50 - 6:20	200	150	100	7,050
	1		26:30:00	27:30:00	31:46 - 34:00	34:10 - 34:40	5:30 - 5:50				
AdvancedRunner	2	10,000	25:30:00	26:30:00	30:30 - 31:46	33:12 - 34:10	5:18 - 5:30	250	200	150	9,400
	1		24:45:00	25:30:00	30:30 - 30:30	32:16 - 33:12	5:09 - 5:18				
Półprofesjonalizm	2	15,000	24:00:00	24:45:00	30:30 - 31:30	31:20 - 32:16	5:00 - 5:09	300	250	200	14,250
	1		23:15:00	24:00:00	29:30 - 30:30	30:24 - 31:20	4:51 - 5:00				
Półprofesjonalny	2	30,000	22:30 - 23:15	23:15:00	28:30 - 29:30	29:28 - 30:24	4:42 - 4:51	350	300	250	29,100
	1		22:00 - 22:30	22:30-23:15	27:30 - 28:30	28:34 - 29:28	4:34 - 4:42				
Professional	2	50,000	21:30 - 22:00	22:00:00	26:30 - 27:30	27:52 - 28:34	4:28 - 4:34	400	350	300	48,950
	1		21:00:00	21:30:00	25:30 - 26:30	27:12 - 27:52	4:22 - 4:28				
Elita	2	70,000	20:29:00	21:00:00	24:30 - 25:30	26:20 - 27:12	4:15 - 4:22	1,500	1,000	500	67,000
	1		19:59:00	20:29:00	23:30 - 24:30	25:40 - 26:20	4:12 - 4:15				
Top Elite	2	100,000	19:26:00	19:59:00	22:30 - 23:30	25:10 - 25:40	4:08 - 4:12	2,000	1,500	1,000	95,500
	1		<19:26		>22:30	24:40 - 25:10	4:02 - 4:09				
						>24:40	>4:02				

*UWAGA 1: Wysokość funduszy nagród ustalają organizatorzy konkursu na podstawie poziomu konkursu oraz konkretnych możliwości wypełnienia tego funduszu.

*UWAGA 2: Wielkość funduszu nagród według miejsc i poziomów jest określana przez regulamin konkursu i zatwierdzana przez komitet organizacyjny.

*PRZYPIS 3: Decyzja komitetu organizacyjnego jest wiążąca, a Federacja lub Stowarzyszenie na dowolnym poziomie może przydzielić dodatkowy fundusz nagród, którego procedura wypłaty musi być sformalizowana aneksem do Regulaminu konkursu

FORMULARZ REJESTRACYJNY DLA UCZESTNIKA ZAWODÓW BIEGOWYCH

(wydane elektronicznie zgodnie z danymi wprowadzonymi na platformie AB)

1. Podstawowe informacje

Nazwisko, imię, patronimicz: _____

Data urodzenia: _____. _____. _____

Płeć: Mężczyzna Kobieta

Narodowość: _____

Telefon kontaktowy: _____

E-mail: _____

2. Informacje sportowe

Dystans: 1 mila Inne: _____

Kategoria wiekowa: U16 U18 U20 U23 Seniorzy Masters Weterani (>55)

Najlepszy czas na wybranym dystansie: _____ (podaj sekcję czasu)

Klub/Drużyna: _____

Trener: _____

3. Informacje medyczne

Dostępność zaświadczenia lekarskiego: Tak Nie

Alergie/przeciwwskazania: _____

Przyjmowane leki: _____

4. Umowy

Potwierdzam, że wszystkie podane informacje są poprawne: Tak

Zgadzam się z zasadami konkursu: Tak

Zgadzam się na przetwarzanie danych osobowych: Tak

Biorę odpowiedzialność za swoje zdrowie i wszelkie ryzyka związane z udziałem w zawodach Ace Battle: Tak

5. Podpis uczestnika

Podpis: _____

Data: // _____

6. Notatki organizatorów

Numer uczestnika: _____

Kategoria: _____

Dodatkowe informacje: _____

Instrukcje wypełniania:

Wypełnij wszystkie pola formularza.

Złóż (podpisz się na platformie AB) formularz organizatorom konkursu do terminu.

Upewnij się, że zaświadczenie lekarskie i inne niezbędne dokumenty są gotowe.

ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

I, _____,
(nazwisko, imię, patronimik)

seria paszportów _____ numerem _____, wydana _____,
(przez kogo i kiedy został wydany)

zarejestrowany pod adresem: _____,

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych, w tym, ale nie tylko:
nazwisko, imię, patronimik;
data i miejsce urodzenia;
dane kontaktowe (numer telefonu, adres e-mail);
dane dokumentu tożsamości;
osiągnięcia i wyniki sportowe;
inne informacje niezbędne do organizacji i przebiegu wydarzenia.

Zgoda ta jest udzielana w następujących celach:

rejestracja i udział w wydarzeniu;

informowanie o wydarzeniu;

- publikacja wyników wydarzenia;
- inne cele związane z organizacją i przebiegiem wydarzenia.

Zgadzam się, że przetwarzanie moich danych osobowych może być realizowane zarówno automatycznie, jak i nieautomatycznie.

Zgoda ta jest ważna do momentu jej wycofania na piśmie.

Potwierdzam, że jestem świadomy swoich praw wynikających z Ogólnego Rozporządzenia o Ochronie Danych Osobowych (RODO) (Rozporządzenie (UE) 2016/679) lub innych obowiązujących międzynarodowych przepisów dotyczących ochrony danych, w tym:

- prawo do dostępu do moich danych osobowych;
- prawo do korekty niedokładnych danych;
- prawo do wymazania ("prawo do bycia zapomnianym");
- prawo do ograniczenia przetwarzania;
- prawo do przenośności danych;
- prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania.

Rozumiem, że mogę wycofać swoją zgodę w dowolnym momencie, kontaktując się z organizatorami wydarzenia pod następującym adresem e-mail: support@acebattle.run.

Data: ____/____/____

Podpis: _____

PRZYKŁAD OBLICZANIA OCENY DRUŻYN

Przykład obliczania oceny dla męskiej drużyny 7 osób:

Wyniki wyścigu drużyny 3 biegaczy oraz dwóch par ACE + JOKER (czas w minutach i sekundach)

- **BIEGACZE:**

Biegacz 1: TR1 = 05:10 (5 minut 10 sekund).

Biegacz 2: TR2 = 04:50

Biegacz 3: TR3 = 05:00

- **Pary AS + JOKER:**

Para 1: TA1 + TJ1 = 04:02

Para 2: TA2 + TJ2 = 04:05

ABY OBLICZYĆ POZIOM DRUŻYNY

uwzględnia się czas TRZECH najlepszych ZAWODNIKÓW wyścigu oraz sumę czasów etapowych dwóch najlepszych par ACE + JOKER

$$TLABEL = (TR1 + TR2 + TR3) + (TA1 + TJ1) + (TA2 + TJ2)$$

gdzie

TR1 + TR2 + TR3 to suma czasów trzech najlepszych biegaczy wyścigu;

TA1 + TJ1 – łączny czas pary Ace1 i Joker1 pokazany przez parę na dystansie 1 mili (od początku do mety);

TA2 + TJ2 – łączny czas pary Ace2 i Joker2 pokazany przez parę na dystansie 1 mili (od początku do mety);

TA, TJ – Czas na scenie Ace i czas na etapie Jokera, odpowiednio.

Obliczenia:

Łączny czas trzech najlepszych BIEGACZY w wyścigu:

$$TR1 + TR2 + TR3 = 05:10 + 04:50 + 05:00 = 15:00$$

Łączny czas dwóch najlepszych par ACE + JOKER w wyścigu:

$$(TA1 + TJ1) + (TA2 + TJ2) = 04:02 + 04:05 = 08:07$$

POZIOM REITOWANIA DRUŻYNY:

$$TLABEL = (TR1 + TR2 + TR3) + (TA1 + TJ1) + (TA2 + TJ2) = 15:00 + 08:07 = 23:07$$

Określenie oceny drużyny na podstawie tabeli ocen LEVEL ([Załącznik 2](#)):

Łączny czas **drużyny wynoszący 23:07** jest porównywany z tabelą rankingową **sekcji drużyn mężczyzn**

Szukam ostatniego czasu w kolumnie przedziału czasu - [22:30 - POZIOM 8](#)

ABY OBLICZYĆ OGÓLNA OCENĘ DRUŻYNY (DYWIZJA DRUŻYN)

1. INDYWIDUALNE OBLICZENIA CZASU JOKERA I ACE'A

Para 1: TA1 + TJ1 = 04:02, czas: TA1, TJ1 = 04:02 + 0:24 = 04:26 (indywidualna ocena każdego),

Para 2: TA2 + TJ2 = 04:05, czas: TA2, TJ2 = 04:05 + 0:24 = 04:29 (indywidualna ocena każdego),

2. CZAS TRWANIA ZESPOŁU

$$TR1 + TR2 + TR3 + T_{A1} + TJ1 + TA2 + TJ2 = (05:10 + 04:50 + 05:00) + (04:26 + 04:26) + (04:29 + 04:29) =$$

32:05

3. ŚREDNI CZAS ZESPOŁOWY: (7 osób w wyścigu – N=7)

$$32:05 : 7 = 04:34.29$$

Określenie oceny drużyny według tabeli DIVISION Ratings ([Załącznik 3](#)):

Średni czas drużyny **04:34.29** jest porównywany z tabelą rankingową **sekcji drużyn mężczyzn**

Szukam ostatniego czasu w kolumnie przedziału czasu - [04:34.29 – DYWIZJA 5](#)

Przypisy

- W przypadku tego samego łącznego czasu dla kilku drużyn, priorytet jest ustalany na podstawie wcześniejszych wyników lub dodatkowych kryteriów.

PRZYKŁAD INDYWIDUALNEGO OBLICZANIA PODATKU

Biegacz 1:	QR1 = 05:10	POZIOM 5
Runner 2:	QR2 = 04:50	POZIOM 8
Runner 3:	QR3 = 05:00	POZIOM 6
As 1:	TA1 = 04:26	JACK
Joker 1:	TJ1 = 04:26	JACK
As 2:	TA2 = 04:29	LEVEL10
Joker 2:	TJ2 = 04:29	POZIOM 10