

Подробная Информация о Модели Продвижения в Лиге Инженеров 2025-2026

История редактирования	
Редакция	Описание
25-26.1	Первоначальная публикация

Содержание

Содержание	1
Способы Получения Баллов Продвижения	2
Результаты Квалификационных Матчей.....	2
Капитаны Альянсов и Партнеры по Альянсу.....	2
Результаты Матчей на Выбывание.....	2
Награды Экспертов.....	3
Применение Баллов Продвижения к Смоделированным Мероприятиям	3
Симуляция Мероприятия 1 (Анонимизированная).....	4
Симуляция Мероприятия 2 (Анонимизированная).....	5
Взгляд в Будущее – Возможные Изменения	6

В данном документе мы более подробно расскажем о новой модели продвижения команд на основе накопления баллов в сезоне 2025-2026 Лиги Инженеров.

Способы Получения Баллов Продвижения

Результаты Квалификационных Матчей

Команды получают баллы продвижения в зависимости от своего рейтинга по итогам квалификационных матчей. Эти баллы будут распределены в диапазоне от 2 до 16 баллов. Команда с самым высоким рейтингом получает 16 баллов, команда с самым низким рейтингом получает минимум 2 балла, все остальные получают баллы в пределах этого диапазона.

Капитаны Альянсов и Партнеры по Альянсу

Команды зарабатывают баллы продвижения в зависимости от альянса, в который они входят при выборе Альянсов. Формула для этих баллов выглядит следующим образом:

$$\langle \text{количество баллов за Альянс} \rangle = 21 - \langle \text{порядковый номер альянса} \rangle$$

Например, команда из альянса 1 получит 20 баллов ($21 - 1 = 20$), а команда из альянса 6 получит 15 баллов ($21 - 6 = 15$).

Мы хотим согласовать приоритеты команды в отношении мероприятий с приоритетами сезона. В новой системе Капитан Альянса получает столько же баллов, сколько и его Партнер по Альянсу. Капитаны Альянсов, вероятнее всего, в суммарном итоге будут иметь больше баллов, если учитывать результаты квалификации и процесс выбора альянсов, но мы не считаем, что команда должна терять баллы, принимая приглашение от Капитана Альянса.

В предыдущей системе продвижения наблюдалось заметное увеличение числа отклоненных приглашений во время выбора альянсов, если после мероприятия продвигалось только 2 команды. Например, при двух местах в предыдущем формате команды могли предпочесть роль Капитана Альянса роли Партнера по Альянсу, чтобы максимально увеличить свои шансы на продвижение — теперь это должно происходить реже. Мы хотим, чтобы команды могли принимать стратегические решения относительно выбора альянса, основываясь на формировании лучших альянсов, а не вынужденно следовать жесткому порядку продвижения.

Результаты Матчей на Выбывание

Команды получают баллы продвижения в зависимости от того, насколько далеко они продвинулись в Матчах на Выбывание. баллы начисляются всем командам альянса.

Результат матчей на выбывание	Полученные баллы продвижения
Победитель	40 баллов
2-е место	20 баллов
3-е место	10 баллов
4-е место	5 баллов

Например, в турнирной сетке из 6 альянсов — для одного дивизиона:

- Альянс, победивший в финале, получает 40 баллов.
- Альянс, проигравший в финале, получает 20 баллов.
- Альянс, проигравший Матч 9, получает 10 баллов.
- Альянс, проигравший Матч 8, получает 5 баллов.

Награды Экспертов

Команды получают баллы продвижения по итогам оценки их работы экспертами. Награда Вдохновитель (ранее - Абсолютный Победитель) — высшая награда *Лиги Инженеров*, приносящая больше баллов, чем все остальные награды. Баллы продвижения, присуждаемые за экспертные награды, следующие:

Награда	Полученные баллы продвижения
Вдохновитель, 1-е место	60 баллов
Вдохновитель, 2-е место	30 баллов
Вдохновитель, 3-е место	15 баллов
1-е Место в Награде	12 баллов
2-е Место в Награде	6 баллов
3-е Место в Награде	3 балла

В модели продвижения на основе накопления баллов все награды кроме награды Вдохновитель, считаются равными для продвижения и дают одинаковое количество баллов (включая награду Выбор Экспертов). Это намеренно отражает нашу нацеленность на поощрение сбалансированных команд за их достижения в различных областях программы.

Еще одно важное отличие заключается в том, что баллы начисляются только за командные награды, указанные в Регламенте Соревнований. Если отдельный участник признан Финалистом или победителем Награды Выдающимся Участникам, или тренер или наставник получает награду Лучшему Наставнику, команда не получит баллы за это индивидуальное достижение.

Применение Баллов Продвижения к Смоделированным Мероприятиям

Разбирая подробнее, как работают баллы продвижения на практике, мы рассмотрим, как выглядит продвижение с их помощью на примере смоделированных мероприятий. Хотя конкретные мероприятия/команды, перечисленные здесь, не являются реальными, сценарии в них реальны и служат хорошим примером того, как всё может выглядеть на практике.

В обоих случаях мы рассмотрим 10 лучших команд по итогам Мероприятий, проанализируем их баллы и пути получения. Для каждой представленной команды будут приведены две строки данных.

Номер Команды	Рейтинг Квалификации	Альянс в Матчах на Выбывание	Результат Матчей на Выбывание	Полученная Награда	Всего Баллов
	Баллы за Результаты Квалификационных матчей	Баллы Капитанам и Партнерам Альянсов	Баллы за место в Матчах на Выбывание	Баллы за Экспертные Награды	







Мы надеемся, что с помощью этих примеров будет легче понять, как работают баллы продвижения и как они будут применяться на мероприятиях предстоящего сезона.




Симуляция Мероприятия 1 (Анонимизированная)

В первой симуляции мы рассматриваем соревнование с участием 24 команд с одной доминирующей командой с сильной игрой на поле:

“Номер” Команды	Квалификации	Распределение Альянсов	Результаты Альянсов	Экспертные Награды	Баллы Продвижения
(1) ⚡	Место 1	Альянс 1	Победитель	Вдохновитель, 1-е место	136
	16	20	40	60	
(2) 🐭	Место 10	Альянс 1	Победитель	1-е Место в Наградах	82
	10	20	40	12	
(3) 🌀	Место 2	Альянс 2	Финалист	1-е Место в Наградах	66
	15	19	20	12	
(4) ★	Место 7	Альянс 3	Нет	Вдохновитель, 2-е место	60
	12	18	0	30	
■	Место 6	Альянс 4	3-е Место	Вдохновитель 3-е место	54
	12	17	10	15	
🌵	Место 5	Альянс 2	Финалист	Нет	52
	13	19	20	0	
✈️	Место 4	Альянс 4	3-е Место	2-е Место в Наградах	46
	13	17	10	6	
🏔️	Место 8	Альянс 5	4-е Место	1-е Место в Наградах	44
	11	16	5	12	
🌊	Место 9	Альянс 6	Нет	1-е Место в Наградах	38
	11	15	0	12	
🌶️	Место 18	Альянс 5	4-е Место	2-е Место в Наградах	34
	7	16	5	6	

Рассмотрим более детально распределение команд и их баллов продвижения в рейтинге по итогам Мероприятия 1:

-  добилась успеха во всех аспектах программы (они «ушли далеко вперед» на этом мероприятии). Они набрали максимально возможное количество баллов продвижения на одном мероприятии, заняв первое место в квалификациях, войдя в альянс 1, выиграв на поле и получив награду Вдохновитель.
- Их Партнер по Альянсу, , также показала хорошие результаты, несмотря на то, что ее рейтинг в квалификации ниже (10-е место). Победа на поле принесла им достаточное количество баллов для продвижения в матчах на выбывание, чтобы занять 2-е место в общем зачете по баллам продвижения в этом мероприятии.
-  имеет 3-е место по общему количеству баллов продвижения и находится на несколько пунктов/строчек рейтинга продвижения выше своего партнера по альянсу (). Это связано с тем, что команда () заняла более высокое место в квалификации и была признана Экспертами победителем в некой номинации /обладателем некой награды
 - Хотя эта команда не выиграла в матчах на выбывание и не получила главные награды, ее разностороннее выступление (Место 2, Альянс 2, Победитель в Наградах) на протяжении всего мероприятия отражено в окончательных результатах в баллах.
-  показала слабые результаты в матчах на выбывание, но все же заняла 4-е место по общему количеству баллов продвижения, благодаря своим сильным показателям в других категориях (рейтинг квалификации, альянс в матчах на выбывание и награды).

– Хотя это и не является обязательным требованием (что видно на примерах ,  и ), большинство команд, которые занимают высокие места в рейтинге баллов продвижения, делают это, потому что набрали баллы во всех доступных категориях.






Симуляция Мероприятия 2 (Анонимизированная)

В отличие от Мероприятия 1, показанного выше, в этом турнире с участием 23 команд нет ни одной доминирующей команды, и вместо этого показано, как модель продвижения по баллам работает при более сбалансированной игре на поле.

“Номер” Команды	Квалификации	Распределение Альянсов	Результаты Альянсов	Экспертные Награды	Баллы Продвижения
(1) 	Место 6	Альянс 4	4-е Место	Вдохновитель, 1-е место	94
	12	17	5	60	
(2) 	Место 2	Альянс 2	Победитель	1-е Место в Наградах	86
	15	19	40	12	
(3) 	Место 4	Альянс 1	Финалист	Вдохновитель, 2-е место	83
	13	20	20	30	
	Место 7	Альянс 2	Победитель	1-е Место в Наградах	83
	12	19	40	12	

	Место 1	Альянс 1	Финалист	Вдохновитель, 3-е место	71
	16	20	20	15	
	Место 5	Альянс 3	3-е Место	1-е Место в Наградах	53
	13	18	10	12	
	Место 12	Альянс 4	4-е Место	1-е Место в Наградах	43
	9	17	5	12	
	Место 3	Альянс 3	3-е Место	Нет	42
	14	18	10	0	
	Место 11	Альянс 6	Нет	1-е Место в Наградах	37
	10	15	0	12	
	Место 8	Альянс 5	Нет	Нет	27
	11	16	0	0	

Разбор результатов Мероприятия 2:

1. Несмотря на то, что  в составе альянса 4 выступила в матчах на выбывание посредственно, признание в качестве победителя награды Вдохновитель позволило им подняться на первое место.
2. За ними следует , победитель в некой награде и Капитан Альянса-победителя из альянса 2.
3. На третьем месте с равным количеством баллов находятся  и . Решающим фактором в пользу  является то, что они набрали больше баллов в категории Награды Экспертов, которая является первым правилом разрешения ничьей после общего количества баллов за продвижение (в Регламенте Соревнований есть таблица правил разрешения ничьей, которая используется, когда две или более команд набирают одинаковое количество баллов).

– Альянсы-победители и Финалисты показали отличные результаты, получив признание как на соревновательном поле, так и по результатам собеседований, поскольку команды обоих альянсов вошли в топ-5 мест рейтинга продвижения.

Взгляд в Будущее — Возможные Изменения

Особенностью этой системы является возможность корректировки значений баллов в будущем. Это поможет гарантировать, что по мере увеличения количества команд и мероприятий или в случае изменения вместимости Чемпионата Лиги Инженеров мы сможем гарантировать соответствие модели продвижения ценностям Лиги Инженеров.

Мы считаем, что это будет значительным улучшением по сравнению с предыдущей моделью продвижения, но есть еще много областей, которые мы хотели бы улучшить. В частности, команды соревнуются в течение всего сезона, в то время как при продвижении учитываются только отдельные мероприятия. Команда могла хорошо выступать весь год в целом, но затем столкнуться с «невезением», которое завершило для них сезон. В будущем мы планируем проанализировать и возможно ввести систему ранжирования, в которой команды проходят на следующий уровень не только на основе их результатов на одном мероприятии,

но и с учетом их результатов на предыдущих мероприятиях того же сезона. Таким образом, мы сможем более эффективно поощрять стабильность и мастерство команд на протяжении всего сезона.

Вопросы по системе продвижения и обратную связь можно направить на info@firstrobotics.ru и <https://t.me/firstroboticsru>.