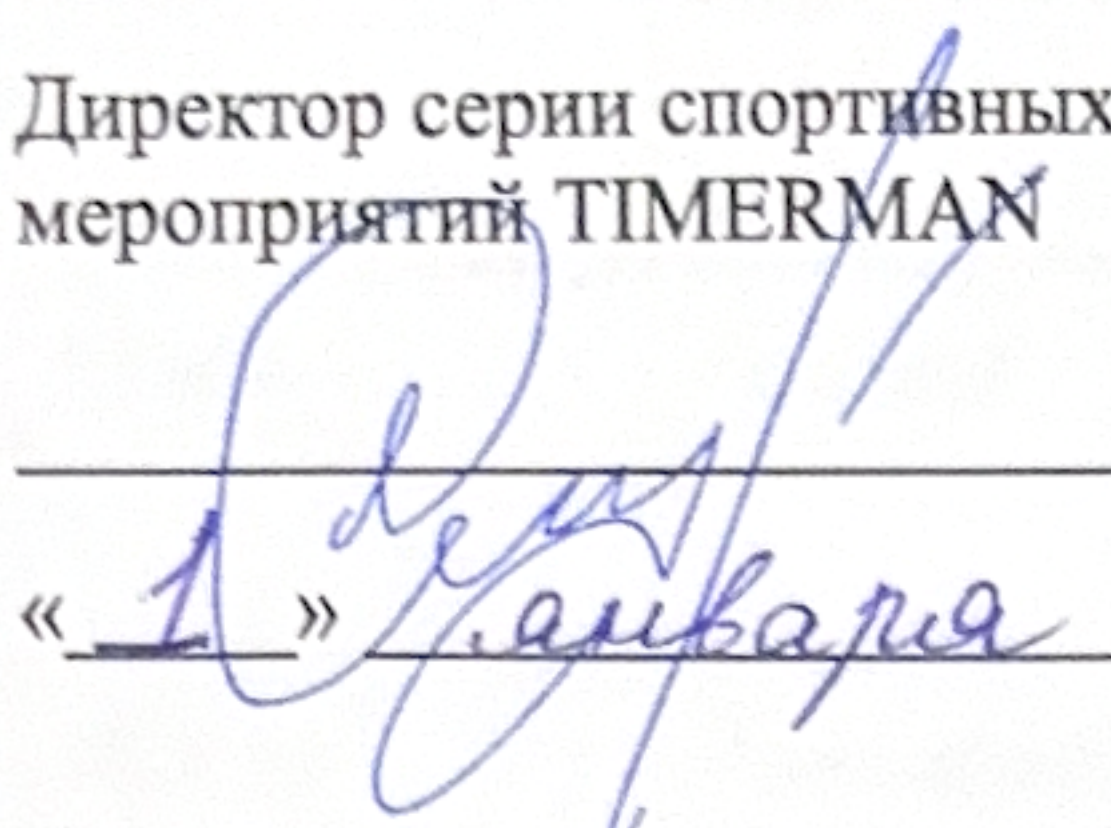


№ УТВЕРЖДАЮ

Директор серии спортивных мероприятий TIMERMAN

 В.И. Янгиров

« 1 » января 2026 г.

РЕГЛАМЕНТ СИСТЕМЫ ПОДСЧЕТА БАЛЛОВ КОМАНДНОГО ЗАЧЕТА КОРПОРАТИВНОЙ ЛИГИ СЕРИИ СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ TIMERMAN

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет единую методику расчета рейтинговых баллов для выявления победителей и призеров в командном зачете Корпоративной лиги TIMERMAN сезона 2026 года.

1.2. Система подсчета является гибридной и направлена на одновременную оценку высоких спортивных результатов лидеров команды и поощрение массового участия сотрудников.

1.3. Структура: Итоговый зачет проводится в четырех лигах (С, В, А, А+), классификация которых осуществляется на основании численности сотрудников компании.

1.4. Итоговый результат команды формируется из суммы баллов лучших участников команды (ТОП-10) и бонусных очков за массовость.

2. КЛЮЧЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ И КОЭФФИЦИЕНТЫ

2.1. Для уравнивания ценности спортивных результатов на различных дистанциях вводятся коэффициенты дистанций (K_{dist}):

Дистанция	Категория сложности	Новый Коэффициент (K_{dist})
1 км	Короткая	0,5
3 км	Короткая/Скоростная	1.0

5 км	Короткая/Средняя	1.25
10 км	Средняя	1.75
21,1 км	Полумарафон	2.8
42,2 км	Марафон	4.0

2.2. Множитель массовости (M_{mass}): фиксированный коэффициент, используемый для расчета бонусных баллов за участников, не вошедших в основной зачет команды. Значение множителя на 2026 год: 100.

3. МЕТОДИКА РАСЧЕТА БАЛЛОВ

Расчет итогового балла команды производится в четыре этапа.

3.1. Расчет базового индивидуального балла (B_{base})

Базовый балл рассчитывается на основе показанного времени участника относительно времени победителя на данной дистанции (среди мужчин и женщин отдельно в Корпоративной лиге). Это позволяет объективно оценить спортивный результат вне зависимости от количества участников.

$$B_{base} = \frac{(T_{winner}) * P_{max}}{T_i}$$

T_{winner} — время победителя (абсолютного лидера) на данной дистанции (в секундах).

T_i — личное время участника на данной дистанции (в секундах).

P_{max} — фиксированная максимальная база (1000 баллов).

3.2. Расчет финального индивидуального балла (B_{final})

Базовый балл умножается на коэффициент сложности дистанции.

$$B_{final} = B_{base} * K_{dist}$$

3.3. Формирование «Суммы ТОП-10» (S_{TOP10})

Сумма B_{final} десяти участников команды с наивысшими результатами (независимо от дистанции), формирующая спортивную основу результата команды.

$$S_{TOP10} = \sum_{i=1}^{10} (B_{final})_i$$

i — является порядковым номером или внутренним рейтингом участника внутри команды, после того как все финальные баллы команды (B_{final}) были отсортированы по убыванию.

3.4. Расчет бонуса за массовость (S_{mass})

За каждого участника команды, чей результат **не вошел** в число 10 лучших (начиная с 11-го участника и далее), начисляются фиксированные бонусные баллы. Итоговый бонус за массовость является суммой бонусов всех дополнительных участников:

$$S_{mass} = \sum_{\text{доп. уч. дист.}} (K_{\text{dist}_n} * 100)$$

4. ИТОГОВЫЙ КОМАНДНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

4.1. Итоговый балл команды ($Score_{team}$) в общем зачете определяется по формуле:

$$Score_{team} = S_{TOP10} + S_{mass}$$

5. КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

5.1. Разделение на лиги: Единственным и обязательным критерием для распределения корпоративных команд по лигам является общая численность сотрудников, официально трудоустроенных в компании-участнике на территории Российской Федерации.

5.2. На основании указанного критерия устанавливается следующая система распределения корпоративных команд по лигам:

Лига	Диапазон численности сотрудников
ЛИГА С	От 15 до 100 сотрудников включительно
ЛИГА В	От 101 до 500 сотрудников включительно
ЛИГА А	От 501 до 2000 сотрудников включительно
ЛИГА А+	2001 и более сотрудников

5.3. Определение победителей:

5.3.1. Рейтинг команд формируется отдельно для каждой из четырех Лиг;

5.3.2. В каждой Лиге (С, В, А, А+) определяются и награждаются три

команды-победителя (1-е, 2-е и 3-е места), набравшие наибольшее количество итоговых командных баллов ($\text{Score}_{\text{team}}$).