

# Regolamento Binario Barbiglio

Un Sistema Per La Valutazione Di Tornei Di Giochi Di Ruolo



Autori:

Andrea Maria Antigone "Szass Tam" Barbera

Diego "Galahad" Barbera

Gianmarco "Dj The Emperor" Gaviglio

11 Febbraio 2007

Versione 1.0

<http://www.revelshblindbeholders.net>

*Abstract: Il Regolamento Binario Barbiglio è un sistema di valutazione per tornei di giochi di ruolo che si propone come obiettivo quello di aiutare gli arbitri nella compilazione delle valutazioni di merito delle squadre e dei giocatori partecipanti, attraverso la scomposizione delle valutazioni in sottoinsiemi che richiedono all'arbitro stesso l'espressione di un giudizio in una forma di difficoltà assimilabile all'espressione di un giudizio binario.*

*Il Regolamento Binario Barbiglio prevede una discettazione teorica dei principi e delle idee che stanno alla base del regolamento stesso, ed una sua successiva modellizzazione matematica, non vincolata ai principi basilari del regolamento. L'obiettivo del presente documento è quello di porre le basi per la creazione di un sistema di valutazione universale e semplice che possa essere adottato per un qualsiasi evento torneistico di Giochi di Ruolo.*

# SOMMARIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Introduzione .....</b>  | <b>3</b>  |
| 1.1. Perché un sistema di valutazione per un gioco di ruolo .....   | 3         |
| 1.2. Alcuni sistemi di valutazione esistenti .....  | 3         |
| 1.3. Utilizzo del sistema .....   | 4         |
| <b>2. Il sistema RBB .....</b>  | <b>5</b>  |
| 2.1. Fondamenti e idee alla base del sistema RBB .....  | 5         |
| 2.1.1. Assenza di Voti Numerici .....   | 5         |
| 2.1.2. Aumento della cardinalità dei giudizi disponibili .....  | 6         |
| 2.1.3. Partizione atomica dei diversi aspetti della prestazione .....                                     | 6         |
| 2.1.4. Semplicità di Valutazione .....  | 7         |
| 2.1.5. Interazione tra i punti che compongono le classifiche di giocatori e squadra .....                 | 7         |
| 2.1.6. Modellizzazione matematica del punteggio in modo indipendente dal sistema .....                    | 7         |
| 2.2. I Parametri di valutazione del sistema RBB .....   | 7         |
| 2.3. L'Avanzamento Atomico per l'avventura (AA) .....   | 9         |
| 2.3.1. Elementi dell'avanzamento atomico .....  | 9         |
| 2.4. I descrittori di valutazione standard dei personaggi (VSP) .....                                     | 10        |
| 2.4.1. Comportamento .....  | 10        |
| 2.4.2. Interpretazione .....  | 12        |
| 2.4.3. Non Prevaricazione .....   | 14        |
| 2.4.4. Qualità Tecnica .....  | 14        |
| 2.4.5. Senso dell'Avventura .....   | 15        |
| 2.5. La qualità di Background (QB) .....  | 17        |
| 2.6. Principi generici di valutazione .....   | 17        |
| 2.6.1. Un'eccezione: la valutazione del Comportamento .....   | 17        |
| 2.6.2. La limitazione della Caratterizzazione .....   | 17        |
| 2.6.3. Variabilità sensibile e Varianza .....   | 18        |
| <b>3. Il modello matematico per l'assegnazione dei punteggi .....</b>                                     | <b>19</b> |
| 3.1. Principi per l'assegnazione dei valori .....   | 19        |
| 3.1.1. La Valutazione Standard del Personaggio .....  | 19        |
| 3.1.2. L'Avanzamento Atomico e la Qualità di Background .....   | 19        |
| 3.2. Il modello matematico scelto .....   | 19        |
| 3.2.1. Tabella di assegnazione valori per la Valutazione Standard dei Personaggi .....                    | 20        |
| 3.2.2. Principio per l'assegnazione dei valori per la Valutazione Standard dei Personaggi .....           | 21        |
| 3.2.3. Principio per l'assegnazione dei valori per l'Avanzamento Atomico e la Qualità di Background ..... | 21        |
| 3.3. Calcolo della Varianza all'interno dei criteri di valutazione .....                                  | 21        |
| 3.3.1. La Varianza per la Valutazione Standard del Personaggio .....                                      | 21        |
| 3.3.2. La Varianza per l'Avanzamento Atomico e la Qualità di Background .....                             | 22        |
| <b>4. Calcolo del punteggio individuale .....</b>   | <b>23</b> |
| <b>5. Calcolo del punteggio di squadra .....</b>  | <b>24</b> |
| <b>6. Bibliografia .....</b>  | <b>26</b> |

# 1. Introduzione

In questo capitolo sono trattati alcuni aspetti introduttivi che hanno portato gli autori alla stesura del presente regolamento;

## 1.1. *Perché un sistema di valutazione per un gioco di ruolo*

Per la loro stessa natura, i giochi di ruolo [3] non prevedono vincitori o vinti. Rappresentano invece un caso, più unico che raro, in cui lo scopo non è scontrarsi con i propri compagni di gioco ma collaborare con loro al fine di creare delle situazioni intriganti.

Ciononostante, gli ultimi anni hanno visto una vera e propria fioritura dei tornei di giochi di ruolo, nei quali sempre più persone si mettono alla prova. Un torneo di un gioco senza nè vincitori nè vinti può sembrare un controsenso in termini, ma invece nasconde delle sfide veramente affascinanti. È per esempio facilmente osservabile che alcuni giocatori sono più creativi di altri mentre interpretano un particolare personaggio, mentre altri sembrano in grado di risolvere con sconvolgente semplicità le più complicate situazioni che vengono loro proposte. Pertanto, perchè non stabilire una “classifica di bravura” di risoluzione di avventure in base ad alcuni criteri univocamente stabiliti prima che lo stesso gioco abbia inizio, in modo che uno o più imparziali arbitri, sfruttando questi criteri, possano stilare una classifica? Questo è proprio lo spirito che anima la partecipazione ai tornei.

Purtroppo, perchè una classifica attendibile sia stilabile in base alle singole prestazioni, è necessario che l'insieme di criteri utilizzati, detto *sistema di valutazione* o *roster* sia il più possibile in grado di cogliere ogni aspetto della prestazione dei giocatori. I fogli cartacei od elettronici che incarnano questi sistemi e che possono essere compilati da un arbitro vengono detti *schede di valutazione*.

Scopo di questo articolo è di presentare un innovativo sistema di valutazione per giochi di ruolo chiamato *Regolamento Binario Barbiglio (RBB)*.

## 1.2. *Alcuni sistemi di valutazione esistenti*

È innanzitutto necessario riconoscere due principali tipologie di tornei, ossia quelli che sfruttano *PG fai-da-te* e quelli che utilizzano *PG prefatti*. La prima tipologia di tornei prevede che i giocatori possano costruirsi i propri personaggi e background, mentre sfruttando la seconda tipologia i personaggi ed i background vengono forniti dagli organizzatori del torneo, spesso intrecciando strettamente le vicende dei personaggi con la storia dell'avventura.

Un ottimo esempio di sistema di valutazione per PG fai-da-te ci è stato fornito dal *Gruppo Chimera* [1]. In questo sistema per esempio sono state introdotte molte voci distinte di valutazione, per esaminare nel dettaglio diversi aspetti delle prestazioni dei singoli giocatori.

Questo articolo si occuperà però di analizzare solamente tornei che utilizzano PG prefatti. In particolare l'analisi del sistema RBB prenderà spunto da uno dei più famosi sistemi di valutazione utilizzati nell'ambito dei PG prefatti, ossia il sistema di valutazione ufficiale utilizzato dal campionato nazionale di giochi di ruolo *Game Network Ravencup (GNRC)* [2].

Il sistema RBB dovrà consentire di ottenere una classifica delle squadre ed un numero di classifiche dei giocatori pari al numero di diversi personaggi presenti nell'avventura, in modo che ogni giocatore venga valutato solo in una particolare classifica assieme agli altri giocatori che hanno interpretato il suo personaggio.

Infine, ultimo requisito che deve avere il sistema RBB è la possibilità di valutare squadre che giocano con un differente numero di giocatori.

Poiché alcuni principi basilari del sistema di valutazione traggono spunto dall'applicazione del sistema di valutazione GNRC, si consiglia di prendere visione, almeno per grandi linee, del sistema stesso.

### ***1.3. Utilizzo del sistema***

L'utilizzo del sistema RBB è completamente libero e gratuito. In caso di utilizzo vi chiediamo la cortesia di segnalare la fonte e gli autori.

Per poter migliorare continuamente il sistema RBB saremo molto lieti di ricevere i vostri commenti e giudizi sul sistema stesso nonché, se possibile le classifiche ed i risultati ottenuti attraverso il suo utilizzo. Questi dati ci permetteranno di migliorare, attraverso calcoli statistici la modellizzazione matematica del sistema in modo tale da renderlo sempre migliore.

## 2. Il sistema RBB

In questo capitolo si procede alla descrizione del sistema RBB dal punto di vista concettuale

### *2.1. Fondamenti e idee alla base del sistema RBB*

Si vogliono ora descrivere i principi basilari che hanno portato alla creazione del sistema RBB. Spesso questi principi partono da osservazioni pratiche effettuate dagli autori negli anni di esperienza come arbitri o come giocatori in un torneo.

#### 2.1.1. Assenza di Voti Numerici

Il primo e più importante principio su cui l'intero sistema RBB è basato prevede la totale assenza di voti numerici. Ogni arbitro del torneo potrà esprimere le proprie preferenze solo attraverso delle scelte tra alternative multiple corrispondenti a diversi risultati ottenuti.

Ad una prima osservazione questo principio può sembrare un'involuzione rispetto alla stragrande maggioranza dei sistemi di valutazione, che prevedono l'utilizzo di giudizi espressi con uno o più numeri, ma in realtà non è così. Questo perchè, inevitabilmente, ogni persona attribuisce ad un voto numerico un proprio significato personale, spesso influenzato dalla severità o meno degli insegnanti avuti nel proprio ciclo scolastico. Non è infrequente che, chiedendo a due differenti persone, ci si senta rispondere che un 8 su scala decimale possa rappresentare allo stesso tempo o un ottimo voto oppure un voto medio. Se un solo arbitro giudicasse tutte le squadre che hanno partecipato ad un torneo questo problema probabilmente non esisterebbe, ma nella stragrande maggioranza dei casi non avviene così.

In alcuni casi addirittura arbitri di diverse associazioni collaborano ad uno stesso torneo, con il risultato che molto spesso possono nascere grosse incomprensioni in fase di valutazione.

Un primo rimedio a questo sistema è introdotto nel regolamento GNRC, che prevede che la maggior parte dei voti venga attribuita in trentesimi: in questo regolamento i voti vengono suddivisi in fasce, ciascuna affiancata da un'accurata descrizione testuale che aiuta l'arbitro nella scelta della valutazione. Purtoppo la modalità secondo la quale dare un voto all'interno di una fascia è lasciato alla discrezionalità delle associazioni e dei singoli arbitri, e spesso questa discrezionalità può essere un problema in fase di valutazione, in quanto molto spesso un gran numero di valutazioni, soprattutto quelle riguardanti i giocatori più bravi, ricade all'interno della stessa fascia.

Alcuni sistemi di valutazione richiedono di valutare la bontà di riuscita di alcune singole giocate. A questo proposito si è osservato che, lasciando giudicare a più arbitri "quanto bene" è stata compiuta una particolare azione con un voto in decimi, alcuni arbitri tendono a sfruttare le sole valutazioni 10, 5 o 0, mentre altri "clusterizzano" i propri giudizi attorno al voto 6, assegnando al più un 8 od un 4 in caso di successo eccezionale o di fallimento completo. Nuovamente, quindi, si osserva come i voti numerici portino a risultati tendenzialmente soggettivi e privi dell'oggettività necessaria per giudicare un evento competitivo.

Per questo motivo il sistema RBB prevede che nessun arbitro utilizzi mai dei valori numerici, ma possa solamente scegliere tra diverse alternative multiple descritte da testi dettagliati.

Oltretutto abbiamo osservato come questa procedura faciliti notevolmente il compito di un arbitro, che tendenzialmente impiega più tempo nello scegliere tra più numeri piuttosto che nello scegliere tra più alternative descritte con dei testi.

Oltre a ciò un arbitro potrebbe essere indotto a “compensare” un voto su cui non è certo alzando od abbassandone un altro, spesso ignorando che i valori numerici non si verranno a sommare direttamente dando lo stesso valore ma attraverso dei coefficienti moltiplicativi che ne fanno variare fortemente il peso.

Anche nel caso di sistemi basati su valori numerici ma fittamente descritti da testi un arbitro tende a basarsi di più sul numero invece che sul testo stesso, che dovrebbe essere più univoco.

Ovviamente, ogni voce del sistema RBB deve comunque essere abbinata ad un valore numerico che permetta di stilare delle classifiche, ma in fase di valutazione l'arbitro non dovrebbe conoscere l'entità di questi numeri, basandosi solo ed univocamente sui testi descrittivi. Fortunatamente il livello di dettaglio del sistema e la matematica che lo regola fa sì che anche un'approfondita lettura dei coefficienti numerici non porti ad una inconscia memorizzazione degli stessi e ad un loro utilizzo mnemonico.

### **2.1.2. Aumento della cardinalità dei giudizi disponibili**

Il secondo principio basilare del sistema RBB è basato sulla presenza del maggior numero di giudizi globali possibili per poter valutare la performance di un giocatore. Trascurando la Correttezza, per valutare le performance di un singolo giocatore il sistema GNRC è basato su Qualità (QUA) ed Interpretazione (INT), ossia su 60 x 60 giudizi possibili esprimibili in trentesimi (considerando anche i mezzi voti). Questo corrisponde a 3.600 possibili differenti prestazioni apprezzabili. Il sistema RBB invece può apprezzare molto più di 10 milioni di differenti combinazioni di valutazioni.

Molto importante è poi il problema della valutazione dei migliori giocatori. Spesso, infatti, risulta che i migliori giocatori di un torneo abbiano differenze di INT e QUA spesso comprese entro 3 punti per ogni voce. Nuovamente, contando i mezzi punti il sistema GNRC offre quindi 6 x 6 differenti possibili prestazioni per valutare l'“eccellenza”, ossia 36 differenti prestazioni apprezzabili. Il sistema RBB consente invece, per questa finalità, di utilizzare un numero molto più elevato di differenti valutazioni per giudicare le prestazioni eccellenti. In questo modo è possibile garantire che i vertici di ogni classifica siano fortemente meno influenzati dalle piccole discrepanze di valutazione tra i diversi arbitri.

### **2.1.3. Partizione atomica dei diversi aspetti della prestazione**

Il terzo principio basilare del sistema RBB è basato sulla *partizione atomica* dei vari aspetti della prestazione dei giocatori. Per poter analizzare con più lucidità le azioni si considerano tanti, differenti, aspetti in cui la singola prestazione possa essere scomposta.

Per quali e quanti aspetti individuare abbiamo scelto di seguire una semplice logica. In particolare gli aspetti devono essere una *partizione* della prestazione nel suo complesso, nel senso insiemistico del termine. Tutti gli aspetti devono quindi coprire la prestazione nella sua interezza, senza che nessuna parte non rimanga non giudicata, e nessuna parte della prestazione sia valutata in due aspetti.

Tra tutte le possibili partizioni il sistema RBB sceglie la partizione minima che è stato possibile individuare. Da questa suddivisione in particelle elementari (*atomiche*) prende il nome questo principio.

Una controverifica di una partizione atomica è data dalla correlazione di due o più aspetti: se è ragionevolmente possibile eccellere in un aspetto e ottenere un pessimo risultato in un altro, allora significa che i due aspetti non valutano una medesima parte della prestazione globale. Ovviamente, questa verifica dovrà essere applicata con buonsenso tra tutti gli aspetti della prestazione che verranno individuati nel sistema RBB.

Come verrà mostrato in seguito, per evitare un'eccessiva complessità, alcuni aspetti del sistema RBB vengono accorpati tra di loro.

#### **2.1.4. Semplicità di Valutazione**

Il quarto principio basilare del sistema RBB è la semplicità di compilazione della scheda di valutazione di una squadra. Nonostante l'elevato numero di prestazioni apprezzabili, proprio in virtù della partizione atomica che dirime con semplicità molte situazioni complesse e dell'utilizzo di scelte tra alternative multiple, la compilazione di una scheda di valutazione che segua il sistema RBB risulta essere molto semplice e rapida, sebbene comprenda normalmente parecchie voci.

#### **2.1.5. Interazione tra i punti che compongono le classifiche di giocatori e squadra**

Il quinto principio basilare del sistema RBB riguarda il rapporto tra le voci che contribuiscono alla classifica dei giocatori e le voci che contribuiscono a quella delle squadre. Nell'attuale versione del sistema GNRC la totalità delle voci che contribuiscono alla classifica dei giocatori contribuiscono direttamente anche alla classifica delle squadre, mentre l'Avanzamento (AVA), che costituisce un importante discriminante per le squadre, non contribuisce nemmeno in piccola parte alla classifica dei giocatori.

Il sistema RBB prevede che esista un aspetto della valutazione dei singoli giocatori che non influenzi la classifica delle squadre. Questo aspetto, descritto nei dettagli nel paragrafo 2.5, comprende una parte che sarebbe ridondante se venisse inserita anche all'interno della classifica delle squadre. Per le logiche descritte in precedenza questa ridondanza deve essere evitata a tutti i costi.

Il sistema RBB prevede che, in minima parte, anche la parte equivalente all'AVA del roster GNRC influisca nella classifica dei singoli, proprio com'era in precedenti versioni del regolamento GNRC stesso. Questo ragionamento parte dal presupposto che, a parità o sostanziale parità di "interpretazione" (concetto che verrà esplicitato rigorosamente in seguito), è giusto che un giocatore che è riuscito a "risolvere l'avventura" in maniera migliore risulti premiato. Ovviamente questa influenza sarà comunque minima all'interno della classifica di un giocatore.

#### **2.1.6. Modellizzazione matematica del punteggio in modo indipendente dal sistema**

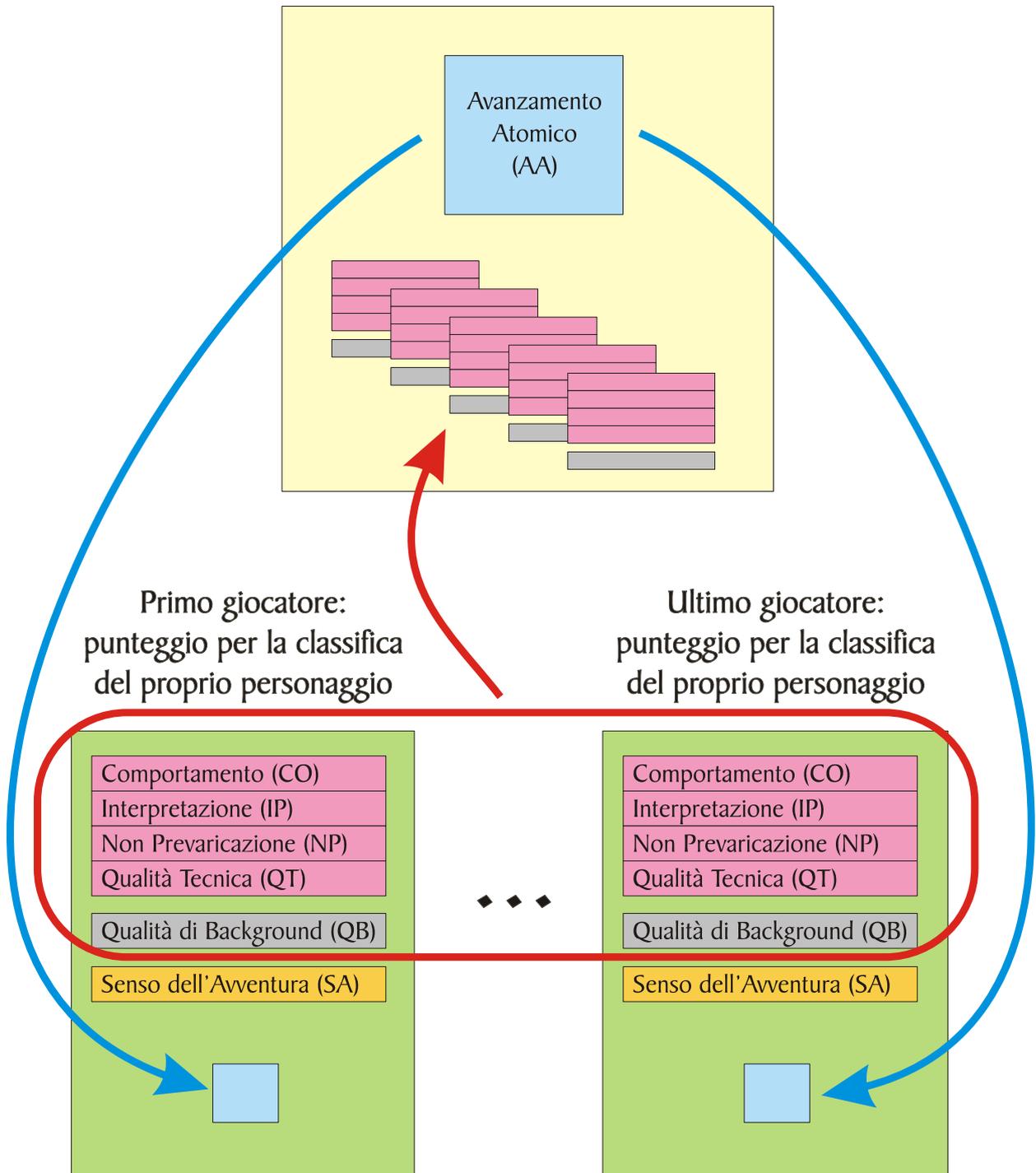
L'ultimo principio basilare del sistema RBB si basa sulla possibilità di modificare agevolmente la modellizzazione matematica che implementa le scelte testuali senza modificare le alternative testuali stesse. Con una minima esperienza sarà quindi possibile "tarare" il sistema RBB rendendolo perfettamente in grado di cogliere le sfumature di ogni singolo torneo.

Questo significa che tutte le formule che regolano il sistema RBB saranno indipendenti e di più facile modifica del sistema nella sua globalità. Per capire questo concetto è possibile ricorrere ad un paragone legislativo: la parte testuale del sistema RBB rappresenta la costituzione di uno stato, genericamente sempre valida ma non dettagliata, mentre la modellizzazione matematica può essere vista come l'insieme di leggi che poi effettivamente regolano lo stato stesso, prendendo le basi dalla sua costituzione.

### ***2.2. I Parametri di valutazione del sistema RBB***

Per comprendere i parametri di valutazione del sistema RBB si faccia riferimento alla figura seguente, che raccoglie schematicamente tutte le parti che lo caratterizzano.

### Punteggio di squadra per la classifica globale



Nelle aree in giallo ed in verde vengono schematizzati rispettivamente i punteggi della squadra e di ogni giocatore appartenente ad una squadra. Si ricorda ancora che i punteggi dei giocatori andranno a confluire in classifiche separate, una per ogni personaggio presente.

All'interno di ogni riquadro sono indicati quali elementi entrano a far parte del punteggio di valutazione della squadra e di ogni singolo giocatore.

Nei riquadri blu viene indicato l'avanzamento atomico (AA), punteggio di squadra che entra in minima parte anche nella valutazione dei singoli personaggi. Nei riquadri fucsia sono indicati i descrittori di valutazione di un personaggio che rientrano, attraverso apposite medie pesate, anche nella valutazione di squadra. Nei riquadri giallo-scuri sono indicate le valutazioni per il "Senso dell'avventura", valutato solo ai fini delle classifiche dei singoli personaggi. Infine nei riquadri grigi viene indicata la "Qualità di Background" che, pur non essendo un descrittore di valutazione in senso stretto, viene utilizzata per la valutazione sia del personaggio che della squadra.

### ***2.3. L'Avanzamento Atomico per l'avventura (AA)***

All'interno del sistema RBB, l'Avanzamento Atomico è l'aspetto della valutazione che permette di capire quanto efficacemente una squadra è riuscita a raggiungere gli obiettivi posti dall'avventura. L'Avanzamento Atomico non deve valutare i singoli giocatori, ma come la squadra nel proprio insieme porta avanti gli eventi che sono il cuore dell'avventura stessa.

Ogni azione sensibile ai fini dell'avventura che presumibilmente (e ragionevolmente) i giocatori potranno fare nel corso dell'avventura stessa, deve essere dettagliata e scomposta nelle sottoazioni fondamentali che la compongono. La lista di queste sottoazioni rappresenta i punti che sono criterio di valutazione per l'avanzamento atomico.

Compito dell'arbitro è quello di valutare se ogni singola azione sia stata fatta o meno dai giocatori. Anche in questo caso, la scomposizione in minimi termini e la mancanza di valutazioni da esprimere in termini numerici, rappresentano un punto di forza del sistema.

Si noti come, utilizzando l'avanzamento atomico, sia possibile portare a termine con successo un'avventura senza peraltro raggiungere il massimo della valutazione disponibile.

#### **2.3.1. Elementi dell'avanzamento atomico**

I singoli elementi che compongono la valutazione dell'avanzamento atomico possono, seppur simili tra loro, richiedere un diverso criterio di valutazione. Sono state individuate 3 tipologie di elementi che possono essere utilizzate per comporre le voci dell'Avanzamento Atomico.

##### **2.3.1.1. Elemento Fatto/Non fatto**

Questo elemento dell'Avanzamento Atomico è il più semplice da utilizzare o da descrivere. L'elemento prevede che l'azione corrispondente sia stata fatta o non sia stata fatta dai giocatori.

##### **2.3.1.2. Elemento Fatto/Fatto in parte/Non fatto**

Questo elemento prevede, rispetto al precedente, la possibilità che un'azione sia stata fatta in maniera solo parziale dai giocatori durante l'avventura. L'arbitro deve quindi indicare a livello di roster una tra le 3 possibilità indicate

##### **2.3.1.3. Elemento a Valori multipli**

Questo elemento prevede la possibilità che un'azione sia fattibile a diversi livelli di successo. Invece che permettere all'arbitro di esprimere una valutazione numerica, l'autore dell'avventura deve prevedere una serie di possibilità che contemplino in modo esaustivo i molteplici modi di svolgimento dell'azione. L'arbitro ha il compito di scegliere quale tra questi meglio si adatta all'azione svolta dai giocatori.

## ***2.4. I descrittori di valutazione standard dei personaggi (VSP)***

I descrittori di valutazione standard dei giocatori sono i criteri attraverso i quali è possibile valutare la prestazione dei singoli giocatori di una squadra. Nell'elenco sottostante è possibile visualizzare l'insieme dei descrittori individuati all'interno del sistema RBB. Si noti come alcuni descrittori possano contenere, in modo ricorsivo, dei sottodescrittori. Il compito di ogni arbitro sarà stabilire quale livello di valutazione assegnare ad ogni singolo giocatore per ciascuno dei descrittori di ultimo livello (ossia senza sottodescrittori). La suddivisione gerarchica della struttura si rende necessaria per una migliore valutazione dei giocatori, come è possibile notare nel paragrafo 3.2.1.

### **Comportamento [CO]**

**Correttezza [CR]**

**Puntualità [PU]**

**Presenza al Tavolo [PT]**

### **Interpretazione [IP]**

**Immedesimazione [IM]**

**Stare dentro il gioco [SD]**

**Capire il carattere [CC]**

**Caratterizzazione [CA]**

**Creare Situazioni [CS]**

**Resa di un personaggio tondo [RT]**

**Non prevaricazione [NP]**

**Qualità tecnica [QT]**

**Senso dell'avventura [SA]**

**Ordine e consequenzialità [OC]**

**Intuizione [IU]**

Nei paragrafi successivi, per ogni descrittore viene delineato quali sono gli aspetti della prestazione di un giocatore che vengono valutati. Inoltre, per ogni descrittore di ultimo livello (ossia quelli da valutare da parte dell'arbitro), vengono descritti i possibili livelli di valutazione tra cui l'arbitro deve scegliere per ogni giocatore. Si noti come nessuno dei livelli di valutazione riporta, in questa sezione, un corrispondente numerico assoluto, che verrà invece trattato nel capitolo 2.6.3.

### **2.4.1. Comportamento**

*Il comportamento rappresenta quanto un giocatore si comporta in modo leale e corretto verso gli organizzatori del torneo ed in particolare verso il master.*

Questa macrosezione prevede che la stragrande maggioranza dei giocatori riceva il punteggio massimo. É comunque corretto permettere di valutare anche quei comportamenti che vanno contro il comune concetto

di educazione in quanto, poiché un torneo deve essere un attività fatta per divertirsi, la correttezza tra le parti è di fondamentale importanza.

#### 2.4.1.1. Correttezza

*La correttezza è l'aspetto del Comportamento che considera il barare con i dadi, lo sbirciare dall'avventura, la maleducazione e il rispettare l'autorità del master.*

- [CR1] Il giocatore è totalmente corretto: non bara con i numeri, non tenta di sbirciare dal testo dell'avventura, è educato e rispetta l'autorità del master. Tendenzialmente tutti i giocatori normali dovrebbero ricadere in questo giudizio.
- [CR2] Il giocatore è stato sorpreso una od un paio di volte a barare sui numeri o a sbirciare dal testo dell'avventura, però è educato e non mette in dubbio l'autorità del master.
- [CR3] Il giocatore cerca più di due volte di barare con i numeri e di sbirciare dal testo dell'avventura, o mette qualche volta in dubbio l'autorità del master.
- [CR4] Il giocatore è gravemente scorretto e/o maleducato: cerca continuamente di barare con i numeri e di sbirciare dal testo dell'avventura e/o è maleducato e mette continuamente in dubbio l'autorità del master.

In questa sezione gli aspetti valutati sono stati volutamente uniti tra di loro in quanto, come detto in precedenza, solo in rari casi la valutazione non sarà quella massima.

#### 2.4.1.2. Puntualità

*La Puntualità è l'aspetto del Comportamento che penalizza i giocatori che, senza motivo, si presentano in ritardo a giocare l'avventura.*

- [PU1] Il giocatore arriva puntuale o fornisce in tempo l'informazione del ritardo.
- [PU2] Il giocatore arriva leggermente in ritardo senza comunicarlo (ritardo inferiore ai 20 minuti).
- [PU3] Il giocatore arriva fortemente in ritardo senza comunicarlo (ritardo superiore ai 20 minuti).

Non è stato inserito un criterio di valutazione PU4 per identificare un giocatore che non si presenta per motivi abbastanza ovvii, in quanto in questo caso la squadra non viene proprio valutata.

#### 2.4.1.3. Presenza al Tavolo

*La Presenza al Tavolo è l'aspetto del Comportamento che valuta quanto un giocatore si allontana in modo immotivato dall'ambito di gioco.*

- [PT1] Il giocatore è sostanzialmente sempre presente durante l'avventura
- [PT2] Il giocatore si allontana spesso per motivi non inerenti al gioco

## 2.4.2. Interpretazione

*L'Interpretazione rappresenta quanto un giocatore riesce in ogni momento della partita ad agire come agirebbe il personaggio interpretato, sulla base del background fornito.*

### 2.4.2.1. Immedesimazione

*L'Immedesimazione è la parte dell'Interpretazione che valuta quanto un giocatore capisce ed interiorizza il background del personaggio. Con questa voce non si vuole valutare l'attività propositiva di un giocatore, quanto piuttosto la continua aderenza al personaggio, anche se eventualmente passiva.*

#### 2.4.2.1.1. Stare Dentro il gioco

*Con lo Stare Dentro il gioco si valuta quanto un giocatore sta nel gioco, ossia per quanto tempo un giocatore riesce a non far trasparire la differenza fra sé ed il personaggio che sta interpretando: in questa voce infatti rientrano gli aspetti come il "parlare in terza persona".*

- [SD1] Non traspare MAI discrepanza tra giocatore e personaggio: quello che il giocatore pensa e dice equivale a quanto penserebbe e direbbe il personaggio.
- [SD2] Al massimo un paio di volte il giocatore esce dal personaggio, senza comunque parlare mai in terza persona.
- [SD3] Ogni tanto (più di 2 volte) il giocatore esce dal ruolo, ma sostanzialmente lo mantiene.
- [SD4] Il giocatore esce spesso dal ruolo, ma non lo perde mai completamente di vista ed è presente almeno in terza persona nelle parti chiave.
- [SD5] A parte rare eccezioni il giocatore non riesce ad immedesimarsi col personaggio, ma resta sé stesso.
- [SD6] Disastro: il giocatore non prova neanche ad immedesimarsi nel personaggio.

#### 2.4.2.1.2. Capire il Carattere

*Con il Capire il Carattere si valuta quanto un giocatore ha compreso i vari aspetti del carattere del personaggio che interpreta, indipendentemente dalla sua creatività. Da notare che con questa voce non si deve valutare la caratterizzazione, ma unicamente la capacità di comprendere. Al fine di rendere questa voce il più oggettiva possibile, è necessario che le caratteristiche di ogni personaggio siano chiare a tutti i master. Sugeriamo quindi che i creatori dell'avventura preparino una scheda che schematicamente le riassume, esplicitando di fatto in poche righe la "risoluzione" di ciascun personaggio.*

- [CC1] Il giocatore, indipendentemente dalla creatività, interpreta alla perfezione ogni minima sfumatura del carattere del personaggio. Non esiste alcuna parte del carattere trascurata.
- [CC2] Il carattere del personaggio è stato completamente inquadrato, anche se qualche sfumatura non è stata colta appieno.

- [CC3] Il carattere è sostanzialmente ben inquadrato dal giocatore, a meno di una lacuna evidente portata avanti per parecchio tempo e/o qualche altra sfumatura trascurata.
- [CC4] Il carattere è sostanzialmente ben inquadrato dal giocatore per tutta la durata dell'avventura ma con un singolo errore clamoroso costantemente portato avanti.
- [CC5] Ciò che caratterizza il carattere del personaggio è stato inquadrato ma le altre caratteristiche sono state appena sfiorate.
- [CC6] Ciò che caratterizza il carattere del personaggio è stato inquadrato ma le altre caratteristiche sono state pressoché ignorate.
- [CC7] I tratti caratteristici del personaggio non sono stati inquadrati; in compenso si è percepito lo sforzo per rendere qualche aspetto secondario.
- [CC8] Non traspaiono tratti del carattere del personaggio, neanche quelli secondari.
- [CC9] Il giocatore “va contro” il carattere del personaggio durante tutto l'arco dell'avventura.

#### **2.4.2.2. Caratterizzazione**

*La Caratterizzazione è la parte dell'Interpretazione che valuta quanto un giocatore riesce, da un lato, a rielaborare le sfumature di un personaggio per renderlo tondo e, dall'altro, ad essere “propositivo”, ossia in grado di crearsi delle situazioni ad hoc per mostrarle. Con questa voce non si vuole valutare la continua aderenza del giocatore al personaggio quanto il suo estro.*

Per le limitazioni sull'assegnazione dei punteggi di caratterizzazione fare riferimento al paragrafo 2.6.2

##### **2.4.2.2.1. Creare Situazioni**

*Con il Creare Situazioni si valuta quanto un giocatore riesce a crearsi delle situazioni ad hoc durante il corso dell'avventura per mostrare ottimamente il carattere del personaggio che interpreta, indipendentemente dal fatto che sia “fuori tema” o no. In questa voce si valuta quanto un giocatore è in grado di creare anche poche scene (se non al limite una sola!) che nel loro svolgimento esaltano le caratteristiche intrinseche espresse nel background.*

- [CS1] Il giocatore riesce a crearsi delle situazioni ad hoc veramente originali in cui riesce a mostrare ottimamente il proprio personaggio.
- [CS2] Il giocatore riesce a crearsi delle situazioni ad hoc non particolarmente originali in cui comunque riesce a mostrare bene o molto bene il proprio personaggio.
- [CS3] Il giocatore è meno brillante nel crearsi delle situazioni ad hoc per mostrare il proprio personaggio.
- [CS4] Il giocatore tenta di crearsi delle situazioni ad hoc per mostrare il proprio personaggio, ma non ci riesce.
- [CS5] Il giocatore non prova a crearsi delle situazioni ad hoc per mostrare il proprio personaggio.
- [CS6] Scena muta o pressoché muta.

##### **2.4.2.2.2. Resa di un personaggio Tondo**

*Con la Resa di un personaggio Tondo si valuta quanto un giocatore riesce a rielaborare le sfumature di un personaggio per renderlo tondo e vivo. In questo caso si intende valutare come, durante lo svolgimento di tutta la partita, il giocatore inserisce modi di dire, tic, gesti e tutti quei piccoli aspetti che permettono di caratterizzare un personaggio senza per questo dover creare delle situazioni ad hoc. Questi sono in pratica gli aspetti calzanti col personaggio che un osservatore esterno si aspetterebbe naturalmente di osservare.*

- [RT1] Il giocatore riesce per tutta la partita a mantenere differenti comportamenti che riescono a rendere vivo il personaggio, intercalandoli tra di loro.
- [RT2] Il giocatore riesce per tutta la partita a mantenere pochi comportamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.
- [RT3] Il giocatore mantiene solo per una parte della partita differenti comportamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.
- [RT4] Il giocatore mantiene solo per una parte della partita pochi comportamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.
- [RT5] Il giocatore interpreta il personaggio in maniera piatta, praticamente senza aggiungere nulla di personale per rendere vivo il personaggio.
- [RT6] Scena muta o pressoché muta.

### 2.4.3. Non Prevaricazione

*Con la Non Prevaricazione si valuta quando un giocatore prevarica in modo immotivato il gioco dei suoi compagni. In questa voce non si tengono in conto le caratteristiche del personaggio (ex: taciturno, egocentrico), ma solo il comportamento del giocatore. Questa voce non dipende neanche dal fatto che alcuni giocatori siano, per propri limiti, sempre silenziosi: si può condurre l'avventura forzatamente da soli pur senza prevaricare, anzi cercando di coinvolgere gli altri.*

- [NP1] Il giocatore interpreta il personaggio senza prevaricare o coprire gli altri e, anzi, prova a coinvolgere i giocatori in ombra non rubando loro la scena, indipendentemente dal fatto che il proprio personaggio sia amico od avverso agli altri personaggi.
- [NP2] Il giocatore tende a prendersi eccessivamente la scena, rubando ogni tanto lo spazio ai propri compagni. Non si pone tendenzialmente il problema di coinvolgere i giocatori in ombra.
- [NP3] Il giocatore tende a monopolizzare il master, ignorando i compagni.
- [NP4] Il giocatore monopolizza il gioco ed il master, anche a discapito dei propri compagni, addirittura zittendoli (si intende sempre un giocatore che ne zittisce un altro, e non un personaggio che ne zittisce un altro).

### 2.4.4. Qualità Tecnica

*Con la Qualità Tecnica si valuta quanto un giocatore sia bravo a sfruttare le qualità tecniche del personaggio, facendo riferimento alla "scheda tecnica". In pratica si valuta quanto un giocatore ottimizza le caratteristiche di un personaggio per portare a termine un obiettivo di gioco.*

- [QT1] Il giocatore, per risolvere l'avventura, si inventa degli artifici resi possibili da tutte le caratteristiche del proprio personaggio in maniera particolarmente innovativa e creativa, eventualmente anche oltre le previsioni degli stessi creatori. L'utilizzo avviene ogni qual volta una caratteristica possa risultare utile; comunque, per tutta l'avventura, il giocatore fa ricorso o prova a far ricorso con raziocinio alle caratteristiche tecniche del proprio personaggio.
- [QT2] Il giocatore, per risolvere l'avventura, utilizza, ogni volta che possano risultare utili, tutte o quasi tutte le caratteristiche del proprio personaggio, ma non in maniera particolarmente innovativa o creativa.
- [QT3] Il giocatore, per risolvere l'avventura, utilizza molte delle caratteristiche del proprio personaggio quando possono risultare utili, ma ne trascurava qualcuna. Possono spiccare alcuni interventi brillanti.
- [QT4] Il giocatore, per risolvere l'avventura, utilizza in maniera standard le caratteristiche principali del proprio personaggio, ossia impiega solo le più evidenti solo in alcune delle volte in cui potrebbero risultare utili e trascurava le altre. Spicca però un singolo utilizzo particolarmente geniale delle stesse.
- [QT5] Il giocatore, per risolvere l'avventura, utilizza in maniera standard le caratteristiche principali del proprio personaggio, ossia impiega solo le più evidenti solo in alcune delle volte in cui potrebbero risultare utili e trascurava le altre. Non spicca alcun utilizzo particolarmente geniale delle stesse.
- [QT6] Il giocatore, per risolvere l'avventura, utilizza solo poche delle caratteristiche principali del proprio personaggio e trascurava le altre. Non spicca alcun utilizzo particolarmente geniale delle stesse.
- [QT7] Il giocatore, per risolvere l'avventura, non è in grado di sfruttare le caratteristiche del proprio personaggio, a meno di qualche rara eccezione. Non spicca alcun utilizzo particolarmente geniale delle stesse.
- [QT8] Il giocatore, per risolvere l'avventura, non è mai in grado di sfruttare nessuna delle caratteristiche del proprio personaggio.

**N.B. Con "Qualità Tecnica" non si intende nulla di simile a quella che nel regolamento GNRC è identificata come Qualità**

## 2.4.5. Senso dell'Avventura

*Il Senso dell'Avventura rappresenta la capacità di un giocatore di intuire cosa è necessario fare per risolvere l'avventura e di procedere con consequenzialità logica e non a caso, collaborando e coordinandosi fluidamente con i propri compagni. In questa voce non rientrano le caratteristiche del personaggio, ma solo il comportamento del giocatore.*

### 2.4.5.1. Ordine e Consequenzialità

*Per Ordine e Consequenzialità si intende la parte del Senso dell'Avventura legata a quanto un giocatore riesce a procedere con consequenzialità razionale e a dare un ordine logico. Questa parte non valuta l'effettiva correttezza degli obiettivi che ci si pone, ma solo quanto si è bravi a perseguirli.*

- [OC1] Il giocatore procede sempre con ordine mentale, avendo bene in mente degli obiettivi logici (anche se eventualmente errati) e perseguendoli nella maniera contemporaneamente migliore e che richieda

meno tempo o “risorse”. Il giocatore è a tutti gli effetti una guida per gli altri componenti del gruppo al fine della risoluzione dell'avventura, tirando le fila complessive dei ragionamenti.

- [OC2] Il giocatore procede sempre con ordine mentale, avendo bene in mente degli obiettivi logici (anche se eventualmente errati) e perseguendoli nella maniera contemporaneamente migliore e che richieda meno tempo o “risorse”, ma non è una guida per il resto del gruppo non riuscendo ad indirizzare nella maniera corretta i ragionamenti altrui.
- [OC3] Il giocatore procede tendenzialmente con ordine mentale. Ogni tanto però perde di vista i vari obiettivi che ha davanti mischiandoli tra di loro.
- [OC4] Il giocatore riesce a perseguire in maniera abbastanza logica e razionale dei piccoli obiettivi che si pone, perdendo però di vista la logicità degli obiettivi nell'insieme
- [OC5] Il giocatore non si preoccupa di perseguire in maniera logica gli obiettivi che si pone.
- [OC6] Il giocatore non si preoccupa di perseguire in maniera logica gli obiettivi che si pone, talvolta comportandosi in maniera assurda.
- [OC7] Il giocatore, per perseguire gli eventuali obiettivi che si pone, si comporta in maniera completamente illogica ed irrazionale.

#### 2.4.5.2. Intuizione

*Per Intuizione si intende la parte del Senso dell'Avventura legata a quanto un giocatore riesce a intuire cosa è necessario fare per risolvere l'avventura, ponendosi degli obiettivi corretti e utilizzando al meglio le informazioni in proprio possesso.*

- [IU1] Il giocatore utilizza al meglio le informazioni in proprio possesso, ponendosi sempre e tempestivamente degli obiettivi corretti. Ha delle idee e delle intuizioni assolutamente geniali ed innovative.
- [IU2] Il giocatore utilizza bene le informazioni in proprio possesso e si pone degli obiettivi corretti mettendoci però un lungo tempo per fare ciò. Ha delle buone idee ed intuizioni, ma non riesce a brillare per esse.
- [IU3] Il giocatore utilizza abbastanza bene le informazioni in proprio possesso, ma inizia a porsi qualche obiettivo sbagliato. Spicca una trovata particolarmente geniale.
- [IU4] Il giocatore utilizza abbastanza bene le informazioni in proprio possesso, ma inizia a porsi qualche obiettivo sbagliato.
- [IU5] Il giocatore non utilizza molto bene le informazioni in proprio possesso, ponendosi qualche obiettivo importante in maniera sbagliata. Di fatto non riesce ad intuire cosa è necessario fare per “risolvere” l'avventura.
- [IU6] Il giocatore mal interpreta le informazioni in proprio possesso ponendosi spesso o molto spesso degli obiettivi sbagliati.
- [IU7] Non traspare alcuna intuizione o tentativo di intuizione da parte del giocatore.

**Le idee geniali che portano ad obiettivi sbagliati non sono da valutare positivamente, a differenza del metodo che si usa per raggiungere un obiettivo: questo perchè l'intuizione è finalizzata ad un obiettivo; se l'obiettivo sbagliato lo è anche l'intuizione**

## ***2.5. La qualità di Background (QB)***

La qualità di Background di un personaggio rappresenta quanto un personaggio, nel corso dell'avventura, riesce a portare avanti gli scopi non di gruppo ma precipui del personaggio stesso. Per questo motivo la qualità di background è valutata non a livello del gruppo ma a livello del singolo personaggio, anche se poi questa valutazione, entra a far parte anche della valutazione di squadra. La valutazione della Qualità di Background viene effettuata con un meccanismo identico a quello dell'Avanzamento Atomico spiegato nel paragrafo 2.3 .

## ***2.6. Principi generici di valutazione***

Nei paragrafi precedenti si è potuto notare come esistano tre distinti blocchi di valutazione: AA (paragrafo 2.3), QB (nel paragrafo 2.5) e VSP (paragrafo 2.4), ciascuno suddiviso in voci e sottovoci.

Il principio generico per le valutazioni nel sistema RBB è basato sullo statistico “fare 100” in ciascun livello di suddivisione. In pratica ogni descrittore viene pesato da un determinato coefficiente di valore inferiore a 1 e la sommatoria di tutti i coefficienti di ciascuna livello deve fare 1 (ossia 100%). Nella sezione VSP, IM e CA per esempio rappresentano completamente il livello sottostante ad IP: i pesi relativi di IM e CA devono fare l'unità, ossia il 100%.

Tutti i singoli descrittori, opportunamente pesati, vengono quindi sommati linearmente. Da notare che i diversi pesi delle voci di valutazione all'interno dei descrittori non sono in scala lineare, per evitare il rischio di avere, sommandoli, effetti di compensazione.

### **2.6.1. Un'eccezione: la valutazione del Comportamento**

Al principio del “fare 100” fa eccezione il descrittore di Comportamento (paragrafo 2.4.1), dato che questa voce prevede che la stragrande maggioranza dei giocatori ottenga il punteggio più alto possibile (si parte dal presupposto che i giocatori di ruolo siano gente onesta ed educata). Considerare un coefficiente “standard” rientrante nel 100 della VSP sarebbe quindi svantaggioso perché ridurrebbe il valore dei pesi effettivamente discriminanti, a discapito di una serie di descrittori che tipicamente non sono selettivi. Contemporaneamente, però, questi devono diventare determinanti ai fini della valutazione nei casi di gravi scorrettezze o di evidenti mancanze di educazione da parte di sporadiche squadre o giocatori. Per questo motivo si è pensato di pesare il Comportamento non con un coefficiente positivo, ma con uno negativo (che diventa nullo nei casi tipici).

### **2.6.2. La limitazione della Caratterizzazione**

La Caratterizzazione (paragrafo 2.4.2.2) è una delle voci più importanti per la valutazione finale, ma ovviamente deve sottostare ad una limitazione: non ha senso raggiungere un'alta caratterizzazione se non si è sufficientemente compreso il carattere del personaggio che si interpreta. Un carattere può infatti essere reso tondo solo dopo averlo ben capito e le situazioni possono essere ben valutate solo se create ad hoc per un carattere compreso.

Per questo motivo sono state introdotte le seguenti limitazioni all'interno delle valutazioni assegnabili dagli arbitri:

- Per ottenere una valutazione CS1 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC3;
- Per ottenere una valutazione CS2 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC5;
- Per ottenere una valutazione CS3 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC5;
- Per ottenere una valutazione CS4 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC6;

- Per ottenere una valutazione RT1 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC2;
- Per ottenere una valutazione RT2 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC3;
- Per ottenere una valutazione RT3 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC4;
- Per ottenere una valutazione RT4 il giocatore deve aver ricevuto almeno CC5.

### **2.6.3. Variabilità sensibile e Varianza**

Il sistema RBB introduce i concetti di Variabilità Sensibile e Varianza.

Per variabilità sensibile si intende quanto una determinata voce di basso livello è effettivamente discriminante per la valutazione finale, ossia quanti voti di un certo descrittore sono ragionevolmente assegnabili nella stragrande maggioranza dei casi. Una variabilità sensibile pari ad 1 significa quindi che un determinato descrittore, nonostante abbia in teoria più voci, di fatto ne ha solo una ragionevolmente applicabile nella quasi totalità dei casi: quella voce sarà di conseguenza non discriminante. I livelli di valutazione di ogni descrittore all'interno della VSP sono stati pensati per aumentare in modo significativo la Variabilità sensibile dei descrittori stessi. L'utilizzo della variabilità sensibile permette di ottenere la variabilità globale del sistema, ossia quanti punteggi teorici diversi è possibile assegnare a ogni singolo descrittore di valutazione.

Il concetto di Varianza è invece utilizzato per calcolare, per ogni macrocategoria di valutazione, quali punteggi massimi e minimi è presumibile che la maggioranza delle squadre possa ottenere durante l'avventura. In questo modo è possibile capire, per ogni elemento (AA, VSP e QB) della valutazione, quale intervallo di punteggi entrerà nel calcolo reale delle classifiche finali.

## 3. Il modello matematico per l'assegnazione dei punteggi

In questo capitolo, si delineano le scelte e le motivazioni che hanno portato alla modellizzazione matematica scelta dagli autori per il sistema RBB. Si rammenta ancora una volta che è possibile cambiare radicalmente la modellizzazione a seconda delle esperienze personali senza peraltro modificare i principi alla base del sistema RBB stesso. Gli stessi autori, sulla base delle esperienze statistiche e personali maturate nei tornei che utilizzano il sistema RBB, provvederanno ad affinare il modello matematico del sistema.

### 3.1. *Principi per l'assegnazione dei valori*

In questo paragrafo vengono delineati alcuni dei principi che hanno guidato gli autori alla definizione dell'attuale modello matematico del sistema RBB.

#### 3.1.1. **La Valutazione Standard del Personaggio**

A parte l'eccezione del comportamento, nella VSP la voce predominante è certamente l'Interpretazione, ben distanziata da tutte le altre. Al suo interno l'Immedesimazione deve essere leggermente più pesata rispetto alla caratterizzazione dal momento che rappresenta la base del gioco di ruolo (per lo stesso motivo il Capire il Carattere è più pesato dello Stare Dentro il gioco). Gli altri pesi sono facilmente osservabili dalla tabella di modellizzazione, e il loro significato dovrebbe essere agevolmente comprensibile.

##### 3.1.1.1. **Il Comportamento**

Come specificato in precedenza, il comportamento ha un peso negativo, che in questo caso è stato stimato come -50. Il valore è solo apparentemente alto, dato che entra in gioco solo in casi di clamorosa scorrettezza. I descrittori di livello più basso (CR, PU e PT) hanno infatti dei coefficienti praticamente distribuiti in maniera esponenziale: 0 normalmente, 5 (molto basso) per mancanze di bassa entità e 100 per i comportamenti più gravi. Da notare che con tutti i pesi a zero la penalità di questa voce è nulla.

Il Comportamento ha quindi una variabilità sensibile pari a 1.

#### 3.1.2. **L'Avanzamento Atomico e la Qualità di Background**

A differenza di quanto avviene per la VSP, gli elementi di valutazione di AA e QB differiscono da avventura ad avventura. Il consiglio che gli autori vogliono dare a chi utilizzi per la prima volta questo sistema è quello di assegnare i pesi ai singoli elementi di valutazione utilizzando un criterio gerarchico; ossia partire a definire dei macro-elementi ed assegnare loro i pesi per "fare 100" e poi a loro volta suddividere i macro-elementi in sotto-elementi, fino a raggiungere il grado di "atomizzazione" voluto. Per gli elementi di tipo "Fatto/Fatto in Parte/Non Fatto" si consiglia per il valore "Fatto in Parte" di utilizzare un peso pari alla metà di quello utilizzato per il valore "Fatto". Per gli elementi a Valori multipli è necessario assegnare un peso a ciascuna delle opzioni possibili, dando il peso massimo alla prima opzione e peso nullo all'ultima.

### 3.2. *Il modello matematico scelto*

In questo paragrafo e nei successivi vengono descritti i valori scelti dagli autori del sistema RBB per la modellizzazione matematica del sistema stesso. Come già detto questi valori sono modificabili nel tempo e possono essere adattati al sistema di gioco utilizzato e alla singola avventura che sta facendo uso del sistema RBB per la valutazione dei giocatori.

### 3.2.1. Tabella di assegnazione valori per la Valutazione Standard dei Personaggi

Di seguito viene riportata come allegato la tabella di assegnazione valori per la Valutazione Standard dei personaggi.

| Descrittori                    | Pesi Relativi Per Livello |     |    | Pesi Percentuali Assoluti | Numero Classi | Pesi percentuali delle classi di Valore |     |     |     |    |    |    |    |    | Punteggi assegnati alle classi di Valore in base ai pesi percentuali |    |    |    |    |    |    |    |    | Calcolo della Varianza. Punteggi Ipotetici nel range 0-100 |     |     |
|--------------------------------|---------------------------|-----|----|---------------------------|---------------|---|-----|-----|-----|----|----|----|----|----|--|----|----|----|----|----|----|----|----|--|-----|-----|
|                                | L1                        | L2  | L3 |                           |               | #1                                      | #2  | #3  | #4  | #5 | #6 | #7 | #8 | #9 | #1   | #2 | #3 | #4 | #5 | #6 | #7 | #8 | #9 | MIN  | MED | MAX |
|                                | Correttezza (CO)          | -50 |    |                           |               |   |     |     |     |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Correttezza (CR)               | 70                        |     |    | -35,00%                   | 4             | 0                                       | 5   | 20  | 100 |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Puntualità (PU)                | 20                        |     |    | -10,00%                   | 3             | 0                                       | 5   | 100 |     |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Presenza al Tavolo (PT)        | 10                        |     |    | -5,00%                    | 2             | 0                                       | 100 |     |     |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Interpretazione (IP)           | 65                        |     |    |                           |               |   |     |     |     |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Immedesimazione (IM)           | 80                        |     |    |                           |               |   |     |     |     |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Stare dentro il gioco (SD)     | 35                        |     |    | 13,65%                    | 6             | 100                                     | 70  | 40  | 20  | 10 | 0  |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Capire il carattere (CC)       | 65                        |     |    | 25,35%                    | 9             | 100                                     | 70  | 50  | 40  | 30 | 20 | 10 | 5  | 0  |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Caratterizzazione (CA)         | 40                        |     |    |                           |               |   |     |     |     |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Creare Situazioni (CS)         | 50                        |     |    | 13,00%                    | 6             | 100                                     | 70  | 40  | 20  | 10 | 0  |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Resa di un PG tondo (RT)       | 50                        |     |    | 13,00%                    | 6             | 100                                     | 70  | 80  | 30  | 10 | 0  |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Non Prevaricazione (NP)        | 10                        |     |    | 10,00%                    | 4             | 100                                     | 70  | 20  | 0   |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Qualità Tecnica (QT)           | 10                        |     |    | 10,00%                    | 8             | 100                                     | 70  | 80  | 50  | 30 | 20 | 10 | 0  |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Senso dell'avventura (SA)      | 15                        |     |    |                           |               |   |     |     |     |    |    |    |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Ordine e Consequenzialità (OC) | 40                        |     |    | 6,00%                     | 7             | 100                                     | 70  | 80  | 40  | 20 | 10 | 0  |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |
| Intuizione (IU)                | 80                        |     |    | 9,00%                     | 7             | 100                                     | 70  | 80  | 40  | 20 | 10 | 0  |    |    |  |    |    |    |    |    |    |    |    |  |     |     |

Soglie di Varianza **12,37 39,37 74,80**

Per comprendere la tabella di assegnazione valori per la Valutazione Standard dei Personaggi è necessario considerare i seguenti aspetti:

- Ogni riga, a parte la prima, contiene le informazioni relative ad un descrittore opportunamente indentato a seconda del suo livello logico. Per questo motivo si avrà, ad esempio, il descrittore del comportamento più a sinistra di quello della Correttezza.
- La prima colonna contiene il nome del relativo **Descrittore** opportunamente indentato
- Le successive tre colonne contengono i **Pesi Percentuali Relativi** al singolo descrittore opportunamente indentato, corrispondenti quindi unicamente al livello considerato. Ad esempio l'Immedesimazione e la Caratterizzazione avranno due valori la cui somma sarà 100 e, identicamente, i livelli logici sotto l'immedesimazione, ossia lo Stare Dentro il gioco e il Capire il Carattere.
- La quinta colonna contiene i **Pesi Percentuali Assoluti**, ossia quelli relativi ad un certo livello moltiplicati per i pesi dei livelli superiori
- La colonna **Numero Classi** contiene la variabilità assoluta di un certo descrittore, ossia in quante **voci di valutazione** è suddiviso. Ovviamente questo valore è presente solo per i descrittori di livello più basso. Ad esempio la Puntualità, parte del Comportamento, ha 3 possibili voci di valutazione, e quindi la sua classe è pari a 3.
- Nello spazio **Pesi Percentuali delle Classi di Valori** e **Punteggi assegnati alle classi di valore in base ai pesi percentuali** sono presenti i pesi percentuali (su base 100) dati a ciascuna voce di valutazione di ciascun descrittore di livello basso. Ovviamente sono presenti tanti valori quanto è la classe di quel descrittore dove il primo sarà sempre 100 e l'ultimo sempre 0 (invertiti nel caso particolare del Comportamento). In nero si hanno i valori relativi (da 0 a 100) e in blu i corrispondenti assoluti.

- Le ultime tre colonne, **Min, Med e Max**, contengono i valori stimati per il calcolo della Varianza, che corrispondono a quelli che verosimilmente potranno essere assegnati per quel descrittore ad un giocatore scarso, medio e bravo. La loro utilità fondamentale verrà dettagliata in seguito.

### 3.2.2. Principio per l'assegnazione dei valori per la Valutazione Standard dei Personaggi

Generalmente la prima voce di ciascun descrittore rappresenta un'eccellenza positiva che deve essere assegnata unicamente in caso di prestazioni eccezionali. Per poterle valutare adeguatamente il loro peso relativo deve essere quindi decisamente superiore rispetto alle voci inferiori, anche se non troppo (per evitare appiattimenti in condizioni standard): per questo motivo la seconda voce ha un peso relativo sempre pari a 70 (salto di 30% rispetto all'eccellenza).

All'interno di ciascun descrittore capita però che vi siano delle voci che rappresentano delle situazioni diverse ma non molto distanti a livello di valutazione, e per questo il salto percentuale tra di loro sarà basso. Ad esempio RT2 è "meglio" di RT3, ma tra di loro non vi è un salto concettuale così grande come quello che si ha con l'eccellenza: RT1 sarà quindi 100 (per definizione), RT2 70 (ovvio) ed RT3 60.

A titolo di esempio si può osservare come, a livello assoluto, circa  $\frac{1}{4}$  della votazione sia basata su Capire il carattere e solo un 10% sulla qualità tecnica della scheda.

### 3.2.3. Principio per l'assegnazione dei valori per l'Avanzamento Atomico e la Qualità di Background.

A differenza dei valori per la Valutazione Standard del Personaggio, le singole voci che compongono l'Avanzamento Atomico e la Qualità di Background, differiscono completamente da avventura ad avventura. La suddivisione gerarchica suggerita nel paragrafo 2.3 aiuta a stabilire una scala di valutazione anche per le componenti AA e QB. Anche qua è necessario applicare, alle sottocomponenti di una sezione, il concetto di "fare 100". Ad ogni sezione o sottosezione, è necessario suddividere i pesi delle azioni che la compongono in modo tale che il peso totale raggiunga il valore complessivo di 1 (ossia 100%). Questo sistema permette di stabilire in modo molto accurato il peso di ogni singola azione, anche a livelli molto dettagliati.

## 3.3. *Calcolo della Varianza all'interno dei criteri di valutazione*

In questo paragrafo viene spiegato il sistema utilizzato per il calcolo della Varianza per le diverse sezioni che compongono la classifica a squadre e dei giocatori. La Varianza così utilizzata verrà poi applicata ai pesi percentuali che si vogliono applicare alle diverse componenti della valutazione

### 3.3.1. La Varianza per la Valutazione Standard del Personaggio

All'interno della tabella di Valutazione, le colonne Min, Med e Max sono dei valori stimati, che corrispondono a quelli che verosimilmente potrebbero essere assegnati per quel descrittore ad un giocatore scarso, medio e bravo. Essi sono fondamentali per determinare l'efficacia di un sistema valutazione, dato che è verosimile stimare che l'80% dei giocatori di un torneo rientri in questo intervallo (escludendo quindi le code di eccellenza e di disastro). Questi valori percentuali danno quindi un'idea della variabilità di giudizio che il metodo di valutazione del sistema RBB può fornire per la sezione VSP. I valori Min e Max rappresentano le due soglie di Varianza, inferiore e superiore, che saranno utilizzate nel calcolo delle classifiche.

**N.B. Escludendo il Comportamento, che ha una variabilità sensibile pari a 1, si può osservare come la somma dei valori Min sia circa 12,4, Med 39,4 e Max 74,5 (notare che, dato che il sistema è tutto basato**

sul “fare 100”, questi valori sono matematicamente anche delle percentuali). La gran parte dei giocatori rientra quindi su un range di valutazioni che va dal 12% al 75% circa, che certamente sufficiente per valutare l’80% dei giocatori in maniera non piatta. Contemporaneamente però vengono lasciati degli ottimi margini, specialmente dal lato dell’eccellenza, per valorizzare tutti i casi limite.

### **3.3.2. La Varianza per l’Avanzamento Atomico e la Qualità di Background**

In modo analogo a quanto effettuato per la VSP, il calcolo della Varianza per AA e QB è un’attività che, pur cercando di essere il più oggettiva possibile, è necessariamente il risultato di una stima effettuata da parte degli autori dell’avventura. Per il calcolo della Varianza è necessario stimare, sia per AA che per QB di ogni singolo giocatore, il punteggio che otterrebbe una squadra composta da giocatori scarsi, medi o bravi. I valori minimo e massimo rappresentano i valori di soglia della Varianza per la categoria e saranno utilizzati nel calcolo delle classifiche.

## 4. Calcolo del punteggio individuale

Il punteggio individuale di ogni singolo giocatore viene calcolato partendo dai punteggi di VSP e QB individuali e dal punteggio di AA di squadra. Per ottenere il punteggio del giocatore i 3 valori devono essere sommati tra di loro applicando un peso moltiplicativo a ciascuno di essi. La somma dei 3 pesi deve, anche in questo caso, "fare 100". Il valore assoluto dei 3 pesi può variare da torneo a torneo ed è a discrezione degli autori dell'avventura pesare in modo maggiore o minore le 3 componenti della valutazione del personaggio. Nella tabella seguente sono suggeriti possibili range di valori per le 3 componenti.

|                                  | % Min | % Suggestita | % Max |
|----------------------------------|-------|--------------|-------|
| Valutazione Standard Personaggio | 70    | 80           | 100   |
| Avanzamento Atomico              | 0     | 10           | 15    |
| Qualità di Background *          | 0     | 10           | 15    |

Per far sì che i pesi percentuali assegnati a ciascuna categoria abbiano un'influenza non distorta sulla classifica finale, i punteggi di ciascuna categoria vengono normalizzati in base alle soglie di Varianza della categoria stessa: un valore pari alla soglia di Varianza inferiore verrà normalizzato a 0 mentre un valore pari alla soglia di Varianza superiore verrà normalizzato a 100.

Per il calcolo del punteggio individuale è quindi possibile utilizzare la seguente formula:

$$PI = \left( \frac{VP(g) - V_{SI}(VP)}{V_{SS}(VP) - V_{SI}(VP)} \times \% (VP) \right) + \left( \frac{AA - V_{SI}(AA)}{V_{SS}(AA) - V_{SI}(AA)} \times \% (AA) \right) + \left( \frac{QB(g) - V_{SI}(QB)}{V_{SS}(QB) - V_{SI}(QB)} \times \% (QB) \right)$$

*Dove:*

*PI = Punteggio Individuale*

*V<sub>SI</sub>(x) = Soglia inferiore di Varianza della componente x*

*V<sub>SS</sub>(x) = Soglia superiore di Varianza della componente x*

*%(x) = Peso percentuale della componente x*

*X(g) = Valutazione della componente X per il giocatore*

*AA = Avanzamento Atomico*

*QB = Qualità di Background*

*VP = Valutazione Standard del Personaggio*

Si noti come il punteggio individuale, in seguito all'introduzione del coefficiente di Varianza, può anche raggiungere valori maggiori di 100 in seguito a prestazioni particolarmente brillanti da parte dei giocatori, ossia quando la prestazione per una delle componenti analizzate per la valutazione raggiunge un valore assoluto maggiore della soglia superiore di varianza.

## 5. Calcolo del punteggio di squadra

Il punteggio di squadra è ottenuto utilizzando il valore di AA della squadra ed il valore di QB e di VSP dei singoli personaggi. Per tenere in considerazione la possibilità che le squadre possano essere composte da un numero differente di giocatori, i valori di QB e VSP utilizzati per il calcolo sono le medie aritmetiche dei valori di QB e VSP dei singoli giocatori. Per quanto riguarda la QB, poiché il valore massimo teorico può essere differente da giocatore a giocatore, si effettua la media normalizzando a 100 la somma delle QB dei personaggi utilizzati dai giocatori durante la partita.

Per ottenere il punteggio del giocatore i 3 valori devono essere sommati tra di loro applicando un peso moltiplicativo a ciascuno di essi. La somma dei 3 pesi deve, anche in questo caso, "fare 100". Il valore assoluto dei 3 pesi può variare da torneo a torneo ed è a discrezione degli autori dell'avventura pesare in modo maggiore o minore le 3 componenti della valutazione del personaggio. Nella tabella seguente sono suggeriti possibili intervalli di valori per le 3 componenti.

|                                  | % Min | % Suggesta | % Max |
|----------------------------------|-------|------------|-------|
| Valutazione Standard Personaggio | 45    | 47         | 50    |
| Avanzamento Atomico              | 45    | 47         | 50    |
| Qualità di Background *          | 0     | 6          | 10    |

Per far sì che i pesi percentuali assegnati a ciascuna categoria abbiano un'influenza non distorta sulla classifica finale, i punteggi di ciascuna categoria vengono normalizzati in base alle soglie di Varianza della categoria stessa: un valore pari alla soglia di Varianza inferiore verrà normalizzato a 0 mentre un valore pari alla soglia di Varianza superiore verrà normalizzato a 100.

Per il calcolo del punteggio di squadra è quindi possibile utilizzare la seguente formula:

$$PS = \left( \frac{VP(m) - V_{SI}(VP)}{V_{SS}(VP) - V_{SI}(VP)} \times \% (VP) \right) + \left( \frac{AA - V_{SI}(AA)}{V_{SS}(AA) - V_{SI}(AA)} \times \% (AA) \right) + \left( \frac{QB(m) - V_{SI}(QB)}{V_{SS}(QB) - V_{SI}(QB)} \times \% (QB) \right)$$

*Dove:*

*PS = Punteggio Squadra*

*V<sub>SI</sub>(x) = Soglia inferiore di Varianza della componente x*

*V<sub>SS</sub>(x) = Soglia superiore di Varianza della componente x*

*%(x) = Peso percentuale della componente x*

*X(m) = Valutazione media della componente X per la squadra*

*AA = Avanzamento Atomico*

*QB = Qualità di Background*

*VP = Valutazione Standard del Personaggio*

Si noti come il punteggio di squadra, in seguito all'introduzione del coefficiente di Varianza, può anche raggiungere valori maggiori di 100 in seguito a prestazioni particolarmente brillanti da parte dei giocatori, ossia quando la prestazione per una delle componenti analizzate per la valutazione raggiunge un valore assoluto maggiore della soglia superiore di Varianza.

## 6. Bibliografia

- [1] Gruppo Chimera – gruppo ludico che si occupa dell'organizzazione di tornei ed eventi dedicati al gioco di ruolo – <http://www.gruppochimera.it>
- [2] Game Network Ravencup (GNRC) – circuito nazionale che organizza un campionato di Giochi di Ruolo – <http://www.ravencup.it>
- [3] Informazioni sul gioco di ruolo <http://www.gdr2.org>