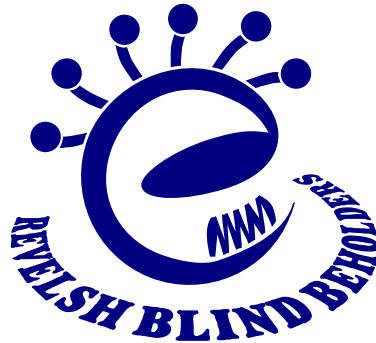


Regolamento Binario Barbiglio 2

Un Nuovo Sistema per la Valutazione di Tornei di Giochi di
Ruolo



Autori:

Andrea Maria Antigone "Szass Tam" Barbera

Diego "Galahad" Barbera

Luca "Silk" Bonmassar

Gianmarco "Dj The Emperor" Gaviglio

Dario Leccacorvi

7 Gennaio 2008

Versione 2.0

<http://www.revelshblindbeholders.net>

SOMMARIO

1. Introduzione	3
1.1. Perché un sistema di valutazione per un gioco di ruolo	3
1.2. Alcuni sistemi di valutazione esistenti	3
1.2.1. Il sistema RBB 1.0	4
1.3. Utilizzo del sistema	4
2. Il sistema RBB 2.0	5
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
2.1.7. Effettiva possibilità di effettuare le valutazioni da parte degli arbitri	8
2.2. I Parametri di valutazione del sistema RBB 2.0	8
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	15
2.4.4. Qualità Tecnica	15
2.4.5. Senso dell'Avventura	16
2.5. Principi generici di valutazione	18
2.5.1. Un'eccezione: la valutazione del Comportamento	18
2.5.2. Variabilità sensibile e Varianza	18
3. Il modello matematico per l'assegnazione dei punteggi	19
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 Coerenza Decisionale	19
3.2. Il modello matematico scelto	20
3.2.1. Tabella di assegnazione valori per la Valutazione Standard dei Personaggi	20
3.2.2. Principio per l'assegnazione dei valori per l'Avanzamento Atomico e la Coerenza Decisionale	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 Coerenza Decisionale	22
4. Calcolo del punteggio individuale	23
5. Calcolo del punteggio di squadra	24
6. Bibliografia	25

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 – seconda edizione (RBB 2.0)*, basato sulla prima edizione del sistema

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 2.0 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 *Campionato GdR* nella stagione 2007/2008 [2].

Il sistema RBB 2.0 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 2.0 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 utilizzato dal Campionato GdR nella stagione 2007/2008, si consiglia di prendere visione, almeno per grandi linee, del sistema stesso.

1.2.1. Il sistema RBB 1.0

Il sistema di valutazione presentato in questo articolo è l'evoluzione naturale del sistema di valutazione RBB 1.0 [4], creato da parte degli autori. Tale evoluzione è stata effettuata in base ai commenti ed alle critiche degli arbitri che hanno avuto modo di utilizzare il sistema RBB 1.0 durante i tornei presentati all'evento Giochivasso III. Tali tornei, di natura molto differente tra di loro (basati sui giochi "*Il richiamo di Cthulhu*" e "*Dungeons & Dragons ed 3.5*").

1.2.1.1. Variazioni rispetto alle voci del sistema RBB 1.0

Chi abbia letto il sistema RBB 1.0 può dedicarsi all'apprendimento delle sole modifiche apportate a quel sistema, ossia:

- l'aggiunta di un principio fondamentale al sistema, ossia l'effettiva possibilità di effettuare le valutazioni da parte degli arbitri che devono valutare ogni torneo;
- la variazione di alcuni descrittori standard di valutazione: in particolare le voci legate all'interpretazione e le voci legate al senso dell'avventura (vedi in seguito) sono state radicalmente cambiate, e alcune altre voci hanno subito delle leggere modifiche.

1.3. Utilizzo del sistema

L'utilizzo del sistema RBB 2.0 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 2.0 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 2.0

In questo capitolo si procede alla descrizione del sistema RBB 2.0 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 2.0. 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 2.0 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 sistema di valutazione utilizzato ufficialmente dal Campionato GdR nell'anno 2007/2008 (da questo punto in poi *sistema in trentesimi*), nel quale si 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 2.0 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 2.0 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 2.0 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 in trentesimi si basa 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 2.0 invece può apprezzare molto più di 10^{13} differenti combinazioni di valutazioni (questo numero, come si vedrà in seguito, sarà personalizzabile in ogni torneo).

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 in trentesimi offre quindi 6 x 6 differenti possibili prestazioni per valutare l'“eccellenza”, ossia 36 differenti prestazioni apprezzabili. Il sistema RBB 2.0 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.

Il sistema RBB 1.0 presentava lo stesso aumento di cardinalità presente nel sistema RBB 2.0. L'analisi a posteriori dell'applicazione del sistema RBB 1.0 ai due differenti tornei a cui è stato giocato ha permesso di osservare come, effettivamente, sia possibile fare sì che nella parte alta delle classifiche siano presenti forte differenze di punteggio finale tra i giocatori. In questo senso il sistema RBB 1.0 riusciva a diminuire l'imprecisione di valutazione di un arbitro grazie all'aumento della cardinalità dei giudizi disponibili.

2.1.3. Partizione atomica dei diversi aspetti della prestazione

Il terzo principio basilare del sistema RBB 2.0 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 2.0 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 2.0.

Come verrà mostrato in seguito, per evitare un'eccessiva complessità, alcuni aspetti del sistema RBB 2.0 vengono accorpati tra di loro.

2.1.4. Semplicità di Valutazione

Il quarto principio basilare del sistema RBB 2.0 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 2.0 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 2.0 riguarda il rapporto tra le voci che contribuiscono alla classifica dei giocatori e le voci che contribuiscono a quella delle squadre. Nel sistema in trentesimi 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 2.0 prevede che esista un aspetto della valutazione dei singoli giocatori che non influenzi la classifica delle squadre. Questo aspetto, descritto nei dettagli nel paragrafo #SA#, 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 2.0 prevede che, in minima parte, anche la parte equivalente all'AVA del roster in trentesimi influisca nella classifica dei singoli, proprio com'era in precedenti versioni del regolamento in trentesimi 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

Il sesto principio basilare del sistema RBB 2.0 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 2.0 rendendolo perfettamente in grado di cogliere le sfumature di ogni singolo torneo.

Questo significa che tutte le formule che regolano il sistema RBB 2.0 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 2.0 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.

Si osservi come, semplicemente cambiando i valori numerici, il sistema RBB 2.0 si adatti a cogliere sfumature di tornei *diceless freeform* o di tornei di giochi più "tecnici", quali per esempio le ultime edizioni di *Dungeons & Dragons*, fermo restando il concetto che il conoscere o meno le regole utilizzate il torneo non deve influire le performance di ogni giocatore.

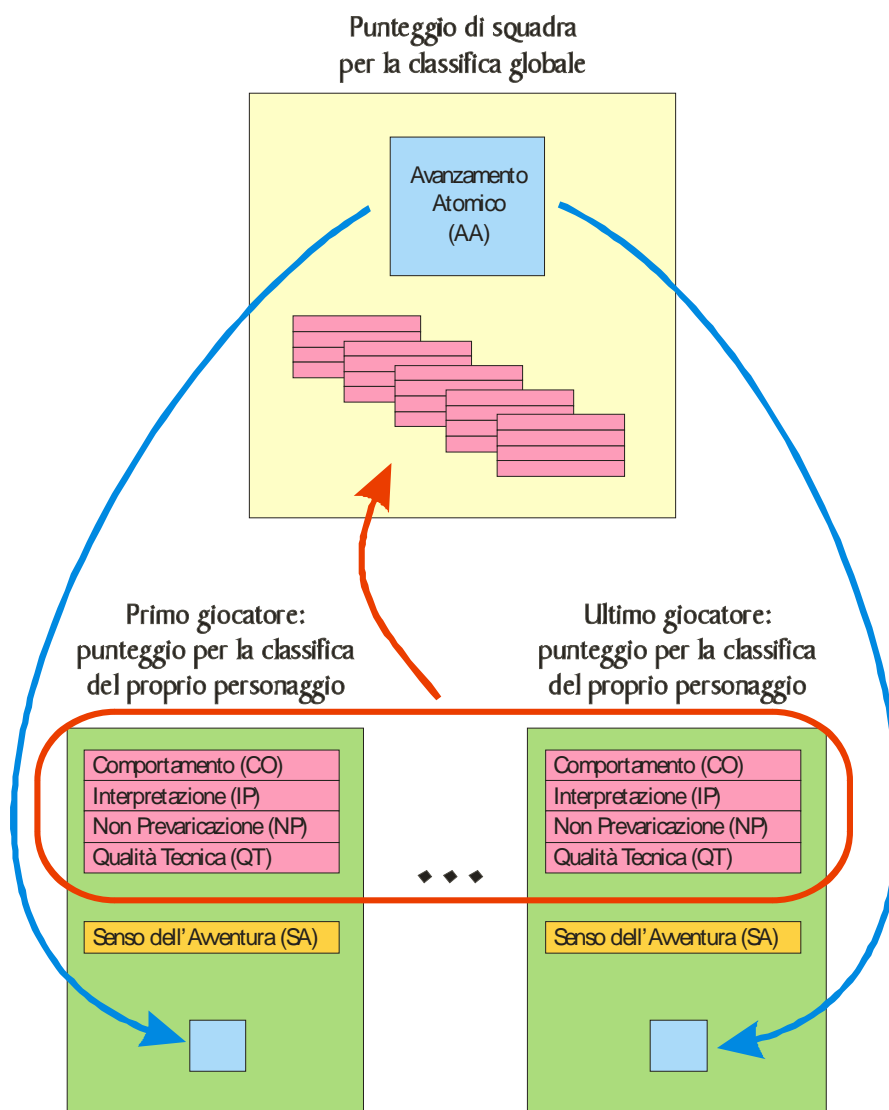
2.1.7. Effettiva possibilità di effettuare le valutazioni da parte degli arbitri

L'ultimo principio basilare del sistema RBB 2.0 è stato dedotto dai feedback degli arbitri che hanno utilizzato il sistema RBB 1.0.

La strgrande maggioranza delle critiche verteva sul fatto che alcune voci erano difficili da valutare, poichè vertevano su quanto un giocatore *aveva capito* del proprio personaggio piuttosto che su quanto aveva mostrato di saper fare. In linea teorica queste voci avevano senso di esistere, ma all'atto pratico era difficilissimo capire le "intenzioni" dei personaggi. Per questo importante motivo nel sistema RBB 2.0 si è deciso di dare parecchia importanza al fatto che un arbitro possa o meno discernere tra le varie opportunità che vengono presentate senza dover "leggere il pensiero" dei giocatori.

2.2. I Parametri di valutazione del sistema RBB 2.0

Per comprendere i parametri di valutazione del sistema RBB 2.0 si faccia riferimento alla figura seguente, che raccoglie schematicamente tutte le parti che lo caratterizzano. I nomi scritti nello schema verranno descritti nel dettaglio nei paragrafi seguenti.



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-scuro sono indicate le valutazioni per il "Senso dell'avventura", valutato solo ai fini delle classifiche dei singoli personaggi.

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

All'interno del sistema RBB 2.0, 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]

Coerenza Decisionale [CD]

Teatralità [TE]

Linguaggio Diretto [LD]

Espressività, mimica, Gestualità [EM]

Regia [RE]

Stare "in game" [IG]

Coerenza con l'ambientazione [CA]

Non prevaricazione [NP]

Qualità tecnica [QT]

Senso dell'avventura [SA]

Problem Setting [PE]

Problem Solving [PO]

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 2.5.2.

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.

- [DE1] 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.
- [DE2] 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.
- [DE3] 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.
- [DE4] 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.

- [DE5] Il giocatore arriva puntuale o fornisce in tempo l'informazione del ritardo.
- [DE6] Il giocatore arriva leggermente in ritardo senza comunicarlo (ritardo inferiore ai 20 minuti).
- [DE7] 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.

- [DE8] Il giocatore è sostanzialmente sempre presente durante l'avventura
- [DE9] 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. Coerenza Decisionale

Con Coerenza Decisionale si valuta quanto un giocatore mostra di aver compreso i vari aspetti del carattere del personaggio che interpreta, prendendo delle decisioni ed agendo coerentemente con quanto dovrebbe fare secondo il background. 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.

La Coerenza Decisionale è un aspetto della valutazione di ogni personaggio che deve essere particolareggiato per ogni avventura; in particolare devono essere create delle sottovoci per ogni personaggio sulla stessa falsariga di quanto avviene per le voci dell'avanzamento atomico. Nel caso in cui l'avventura sia stata pensata per un numero variabile di personaggi (es 4 o 5), sono escluse dalla valutazione le voci della coerenza decisionale che riguardano l'interazione con il o i personaggi opzionali non assegnati.

2.4.2.2. Teatralità

La Teatralità rappresenta la forma con cui le azioni del personaggio vengono rese dal giocatore e l'impostazione personale che riesce a dare alle scene. Può comprendere eventuali gesti, impostazione della voce, mimica facciale e tutto ciò che possa contribuire alla resa scenica. Si ricorda che non si vuole valutare un gioco di ruolo "live" e pertanto l'alzarsi in piedi non porta necessariamente a dei punteggi migliori.

2.4.2.2.1. Linguaggio diretto, tono della voce

Con "Linguaggio diretto" si intende il dialogo in prima persona.

- [DE10] Sempre
- [DE11] Spesso
- [DE12] Qualche volta
- [DE13] Non usato

Con "naturalzza" si intende la disinvoltura con cui è usato il linguaggio diretto: non è premiata una scelta lessicale consona al background (ex.: linguaggio forbito/sboccato), quando piuttosto la spontaneità con cui un giocatore riesce ad esprimere il proprio dialogo.

- [DE14] Straordinario
- [DE15] Normale

[DE16] Si percepisce lo sforzo

[DE17] Mai

Con "tono della voce" si intende la capacità di un giocatore di modulare la voce a seconda delle necessità:

[DE18] Lo utilizza bene

[DE19] Lo utilizza in maniera standard

[DE20] Linguaggio ATONO e pressoché ATONO

2.4.2.2.2. Espressività, mimica, gestualità

Con "Espressività, mimica, gestualità" si intende l'utilizzo del corpo e della faccia da parte del giocatore.

[DE21] Sempre

[DE22] Spesso

[DE23] Qualche volta

[DE24] Non usata

Con "naturalzza" si intende la disinvoltura con cui sono usate "Espressività, mimica, gestualità": non è premiata una scelta consona al background (ex.: tic caratteristico), quando piuttosto la spontaneità con cui un giocatore riesce a renderla.

[DE25] Straordinario

[DE26] Normale

[DE27] Si percepisce lo sforzo

[DE28] Mai

2.4.2.2.3. Regia

Con "regia" si intende l'abilità di un giocatore nell'impostare le scene del proprio personaggio, sfruttando anche eventuali spunti dell'avventura e idee personali. Si vuole premiare la cinematograficità delle scene, indipendentemente dall'utilizzo di linguaggio, voce, gesti o mimica (una scena solo descritta confluisce in questa voce):

[DE29] Regia sempre curata

[DE30] Regia mediamente curata

[DE31] Regia non curata

Oltre all'attenzione complessiva verso la regia si possono avere:

[DE32] Una o più singole scene straordinarie

[DE33] Una o più singole scene belle

[DE34] Nessuna singola scena degna di nota

Il giocatore può rielaborare degli spunti dell'avventura con idee personali:

[DE35] Crea delle situazioni convincenti

[DE36] Crea delle situazioni poco convincenti

[DE37] Non rielabora gli spunti dell'avventura con idee personali

2.4.2.3. Stare "in game"

Con "stare in game" si intende quanto un giocatore riesce a mantenersi concentrato sul personaggio che sta giocando, senza lasciarsi andare ad espressioni o gesti inopportuni o non coerenti con l'avventura. Con questo non si vuole penalizzare un giocatore che faccia qualche rara battuta di spirito (alla fine è un gioco e lo facciamo per divertirci 😊)

Il giocatore fa del chiaro metagaming al di fuori del personaggio:

[DE38] Sì

[DE39] No

Il giocatore dice delle frasi come giocatore, palesemente fuori dal personaggio:

[DE40] Per nulla

[DE41] Qualche svista

[DE42] Poco

[DE43] Tanto

2.4.2.4. Coerenza con l'ambientazione

Con "Coerenza con l'ambientazione" si valuta quanto un giocatore usa uno stile di azioni e fa ragionare il personaggio coerentemente con l'ambientazione dell'avventura. Con questo non si vuole penalizzare un giocatore che faccia qualche rara battuta di spirito (alla fine è un gioco e lo facciamo per divertirci 😊)

[DE44] Sempre

[DE45] Qualche svista

[DE46] Ogni tanto

[DE47] Quasi mai o mai

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.

- [DE48] Il giocatore interpreta il personaggio senza prevaricare o coprire gli altri.
- [DE49] Il giocatore tende a prendersi eccessivamente la scena, rubando ogni tanto lo spazio ai propri compagni.
- [DE50] Il giocatore tende a monopolizzare il master, ignorando i compagni.
- [DE51] 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

La qualità tecnica è una pensata appositamente per sistemi di gioco nei quali compaia una scheda tecnica del personaggio. Il peso di questa voce (cfr. Par. Seguenti) può essere nullo nel caso di sistemi diceless. 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.

Frequenza di uso delle qualità tecniche:

- [DE52] In maniera assidua, ove utile:
- [DE53] Ogni tanto, ove utile
- [DE54] Mai o in situazioni non appropriate

Quantità di qualità tecniche utilizzate:

- [DE55] Tutte
- [DE56] Qualche qualità che potrebbe risultare utile viene tralasciata
- [DE57] Solo le più evidenti
- [DE58] Nessuna

Uso particolarmente innovativo e creativo, anche oltre le previsioni dei creatori dell'avventura:

[DE59] Sì

[DE60] No

Oltre all'attenzione complessiva verso la qualità tecnica posso spiccare:

[DE61] Uno o più singoli interventi particolarmente brillanti

[DE62] Nessun singolo intervento particolarmente brillante

N.B. Con “Qualità Tecnica” non si intende nulla di simile a quella che nel regolamento GNRC/Campionato GdR 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. Problem Setting

Il Problem Setting è la capacità di definire in maniera corretta ed esaustiva i problemi legati all'avventura. È propedeutico al Problem Solving. In questo caso specifico viene valutata la capacità di un giocatore di accorgersi di tutti gli indizi che gli vengono presentati dai master durante l'avventura, e di organizzarli in maniera logica. Se il problema è ben posto la soluzione è più facile da trovare.

Il giocatore dà il giusto valore agli indizi a cui dovrebbe darli:

[DE63] Sempre / Spesso

[DE64] Ogni tanto

[DE65] Mai

Il giocatore valorizza troppo elementi dell'avventura che chiaramente non costituiscono indizi (false piste sono comunque elementi che costituiscono indizi):

[DE66] Mai o quasi mai

[DE67] Ogni tanto

[DE68] Sempre / Spesso

Dati gli indizi a disposizione, il giocatore si pone degli obiettivi logici:

- [DE69] Sempre / Spesso
- [DE70] Ogni tanto
- [DE71] Mai
- [DE72] Fuorvia anche gli altri giocatori

È una guida per i ragionamenti degli altri giocatori:

- [DE73] Sì
- [DE74] No

2.4.5.2. Problem Solving

Il Problem Solving è la capacità di utilizzare gli indizi raccolti nell'avventura per risolvere i problemi posti in maniera logica e deduttiva, senza tirare a caso le soluzioni ma arrivandoci attraverso la logica. Il Problem Solving consiste nel creare i collegamenti logici tra gli indizi raccolti con i Problemi Settino.

Numero di problemi risolti dal giocatore:

- [DE75] Tutti/molti dei problemi che potrebbe risolvere
- [DE76] Alcuni dei problemi che potrebbe risolvere
- [DE77] Nessuno dei problemi che potrebbe risolvere

Efficacia nel risolvere i problemi che ci si pone:

- [DE78] Molto efficace
- [DE79] Mediamente efficace (nella norma)
- [DE80] Scarsamente efficace
- [DE81] Non prova a risolvere problemi dell'avventura

Oltre alla generica efficacia nel risolvere i problemi spicca un caso di risoluzione di problema particolarmente geniale (confrontarsi con il supermaster prima di dare questa voce):

- [DE82] Sì

[DE83] No

2.5. Principi generici di valutazione

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

Il principio generico per le valutazioni nel sistema RBB 2.0 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%). Nelle sezioni 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.

2.5.1. Un'eccezione: la valutazione del Comportamento

Al principio del “fare 100” fa eccezione il descrittore di Comportamento (paragrafo 2.4), 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).

2.5.2. Variabilità sensibile e Varianza

Il sistema RBB 2.0 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) 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 2.0. Si rammenta ancora una volta che è possibile cambiare radicalmente la modellizzazione a seconda delle esperienze personali e della tipologia di avventura che si sta giocando senza peraltro modificare i principi alla base del sistema RBB 2.0 stesso.

Gli stessi autori, sulla base delle esperienze statistiche e personali maturate nei tornei che utilizzano il sistema RBB 2.0, 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 2.0.

Viene riportata anche una proposta per i valori della VSP per un'avventura non diceless, in cui le schede dei personaggi abbiano una parte tecnica importante. Questi valori sono riportati in una tabella nelle pagine seguenti.

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. I pesi relativi 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 (Correttezza, Puntualità e Presenza al tavolo) 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 Coerenza Decisionale**

A differenza di quanto avviene per la maggior parte della VSP, gli elementi di valutazione di AA e di CD 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 con la definizione 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 2.0 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 ed alla singola avventura che sta facendo uso del sistema RBB 2.0 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 suggerita dagli autori.

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							
	L1	L2	L3	L4			#1	#2	#3	#4	#1	#2	#3	#4				
Correttezza	-50																	
Correttezza		70			-35,00%	4	0	5	20	100	0,00	-1,75	-7,00	-35,00				
Puntualità		20			-10,00%	3	0	5	100		0,00	-0,50	-10,00					
Presenza al Tavolo		10			-5,00%	2	0	100			0,00	-5,00						
Interpretazione	60																	
Coerenza Decisionale		40			24,00%	1	100				24,00							
Teatralità		30																
Linguaggio Diretto e tono della voce			30															
Linguaggio Diretto				35	1,89%	4	100	70	20	0	1,89	1,32	0,38	0,00				
Naturalizza				35	1,89%	4	100	50	20	0	1,89	0,95	0,38	0,00				
Tono della voce				30	1,62%	3	100	50	0		1,62	0,81	0,00					
Espressività, Mimica, Gestualità			30															
Espressività, Mimica, Gestualità				60	3,24%	4	100	70	40	0	3,24	2,27	1,30	0,00				
Naturalizza				40	2,16%	4	100	60	30	0	2,16	1,30	0,65	0,00				
Regia			40															
Regia				35	2,52%	3	100	50	0		2,52	1,26	0,00					
Scene Particolari				25	1,80%	3	100	50	0		1,80	0,90	0,00					
Rielaborazione Spunti				40	2,88%	3	100	40	0		2,88	1,15	0,00					
Stare "in game"		15																
Metagaming			40		3,60%	2	100	0			3,60	0,00						
Frase fuori personaggio			60		5,40%	4	100	80	40	0	5,40	4,32	2,16	0,00				
Coerenza con l'ambientazione		15			9,00%	4	100	80	40	0	9,00	7,20	3,60	0,00				
Non Prevaricazione	10				10,00%	4	100	50	20	0	10,00	5,00	2,00	0,00				
Qualità Tecnica	15																	
Frequenza di uso delle qualità		40			6,00%	3	100	50	0		6,00	3,00	0,00					
Quantità delle qualità utilizzate		30			4,50%	4	100	80	30	0	4,50	3,60	1,35	0,00				
Uso innovativo e creativo		15			2,25%	2	100	0			2,25	0,00						
Interventi brillanti		15			2,25%	2	100	0			2,25	0,00						
Senso dell'avventura	15																	
Problem Setting		50																
Giusto valore agli indizi			35		2,63%	3	100	50	0		2,63	1,31	0,00					
Segue False Piste			20		1,50%	3	100	60	0		1,50	0,90	0,00					
Si pone obiettivi Logici			30		2,25%	4	100	60	20	0	2,25	1,35	0,45	0,00				
E' una Guida per i ragionamenti			15		1,13%	2	100	0			1,13	0,00						
Problem Solving		50																
Numero di problemi risolti			35		2,63%	3	100	50	0		2,63	1,31	0,00					
Efficacia nel risolvere i problemi			35		2,63%	4	100	60	30	0	2,63	1,58	0,79	0,00				
Risoluzione Geniale			30		2,25%	2	100	0			2,25	0,00						

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 Espressività e Naturalezza avranno due valori la cui somma sarà 100 e, identicamente, i livelli logici sotto lo 'Stare in Game', ossia lo il 'Metagaming' e le 'Frase fuori personaggio'.
- 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.

3.2.2. Principio per l'assegnazione dei valori per l'Avanzamento Atomico e la Coerenza Decisionale.

A differenza dei valori per la Valutazione Standard del Personaggio, le singole voci che compongono l'Avanzamento Atomico e la Coerenza Decisionale, 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 CD. 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, devono essere introdotte tre colonne Min, Med e Max; queste devono essere 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 del sistema di 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 2.0 può

fornire per la sezione VSP. Le somme dei valori delle colonne 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 stimare come la somma dei valori Min possa essere circa 12, 40 per i valori Med e 75 per i valori Max (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 Coerenza Decisionale

In modo analogo a quanto effettuato per la VSP, il calcolo della Varianza per AA e CD 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 CD 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.

In questa fase è molto importante utilizzare i risultati dei playtest per il calcolo dei valori di soglia della varianza, tenendo comunque in considerazione il fatto che, durante un torneo, generalmente le squadre, sia per il fattore agonistico sia per quello emotivo, tendono ad ottenere risultati migliori rispetto ad un playtest.

4. Calcolo del punteggio individuale

Il punteggio individuale di ogni singolo giocatore viene calcolato partendo dal punteggio di VSP individuale (che ingloba al proprio interno anche la CD) e dal punteggio di AA di squadra. Per ottenere il punteggio del giocatore i 2 valori devono essere sommati tra di loro applicando un peso moltiplicativo a ciascuno di essi. La somma dei 2 pesi deve, anche in questo caso, "fare 100". Il valore assoluto dei 2 pesi può variare da torneo a torneo ed è a discrezione degli autori dell'avventura pesare in modo maggiore o minore le 2 componenti della valutazione del personaggio. Nella tabella seguente sono suggeriti possibili range di valori per le 2 componenti.

	Aventure molto tecniche	Aventure standard	Aventure molto interpretative
Valutazione Standard Personaggio	75	85	100
Avanzamento Atomico	25	15	0

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:

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

Dove:

PI = Punteggio Individuale

V_{SI}(x) = Soglia inferiore di Varianza della componente x

V_{SS}(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

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 VSP dei singoli personaggi (che include la CD ma non tiene conto della sezione "Senso dell'Avventura", che sarebbe ridondante per i principi descritti in precedenza). Per tenere in considerazione la possibilità che le squadre possano essere composte da un numero differente di giocatori, i valori di VSP utilizzati per il calcolo sono le medie aritmetiche dei valori di VSP dei singoli giocatori.

Per ottenere il punteggio del giocatore i 2 valori devono essere sommati tra di loro applicando un peso moltiplicativo a ciascuno di essi. La somma dei 2 pesi deve, anche in questo caso, "fare 100". Il valore assoluto dei 2 pesi può variare da torneo a torneo ed è a discrezione degli autori dell'avventura pesare in modo maggiore o minore le 2 componenti della valutazione del personaggio. Nella tabella seguente sono suggeriti possibili intervalli di valori per le 2 componenti.

	Aventure molto tecniche	Aventure standard	Aventure molto interpretative
Valutazione Standard Personaggio	40	50	60
Avanzamento Atomico	60	50	40

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:

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

Dove:

PS = Punteggio Squadra

V_{SI}(x) = Soglia inferiore di Varianza della componente x

V_{SS}(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

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] Campionato GdR – circuito nazionale che organizza un campionato di Giochi di Ruolo – <http://www.campionatogdr.it>
- [3] Informazioni sul gioco di ruolo <http://www.gdr2.org>
- [4] Revelsh Blind Beholders – associazione ludico-culturale con la finalità della diffusione del gioco da tavolo e di ruolo– <http://www.revelshblindbeholders.net>