

❖ INTRODUZIONE AL QUOZIENTE DI FORZA

- ❖ Il presente documento definisce le modalità di aggiornamento del Quoziente di Forza (QF) dei giocatori a seguito di ogni incontro.

L'obiettivo è garantire una valutazione equa, coerente e dinamica del livello dei partecipanti, considerando:

- l'esito della partita (vittoria o sconfitta)
- la differenza dei valori di forza tra i due giocatori,
- il punteggio finale dell'incontro.

❖ PRINCIPI GENERALI QF

- Il QF iniziale di un giocatore "nuovo", che non ha mai disputato partite nei nostri circuiti e non compare in altre classifiche, è fissato a **200**, valore minimo assegnabile.
- Il QF massimo raggiungibile è **1000**.

❖ Variazioni in base all'esito del match

- Se una partita **non viene disputata**, i QF di entrambi i giocatori **rimangono invariati**.
- Se la partita **viene giocata**, il vincitore ottiene un incremento del proprio QF, mentre il perdente subisce una diminuzione, secondo gli algoritmi stabiliti

❖ Risultati attesi o inattesi

- Se il vincitore ha un QF **inferiore** rispetto all'avversario, l'incremento sarà **maggiore** (risultato inatteso)..
- Se il vincitore ha un QF **superiore**, l'incremento sarà **minore** (risultato prevedibile).
- Se il perdente subisce una sconfitta contro un avversario con QF **maggiore**, la diminuzione sarà **contenuta** (risultato atteso).
- Se il perdente perde contro un avversario con QF **minore**, la diminuzione sarà **più consistente** (risultato inatteso)

❖ PUNTEGGIO FINALE E VARIAZIONE DI FORZA

- ❖ La variazione del QF è influenzata anche dal punteggio finale dell'incontro.
- In caso di vittoria **netta** (es. 6-0, 6-0), la variazione sarà **più marcata**.
- In caso di vittoria **di misura** (es. 7-6, 7-6), la variazione sarà **più contenuta**.

❖ MECCANISMI DI BILANCIAMENTO

- ❖ L'algoritmo applica **pesi correttivi** per evitare oscillazioni eccessive del QF.
In questo modo:
- l'impatto del singolo risultato viene ridotto,
- il sistema rimane più stabile
- viene premiata soprattutto la **costanza di rendimento** del giocatore, più che risultati isolati.

❖ CASI TIPICI

- ❖ Giocatore con QF maggiore vince nettamente
- Incremento minimo per il giocatore con QF maggiore.
- Nessuna diminuzione significativa per il giocatore con QF minore

- ❖ Giocatore con QF maggiore vince nettamente
- Incremento consistente per il giocatore con QF minore.
- Diminuzione significativa per il giocatore con QF maggiore

- ❖ Giocatori con QF simile
- Incontri equilibrati producono variazioni contenute per entrambi.

❖ ESEMPI PRATICI

❖ ESEMPIO 1

- Giocatore A: QF 1000
Giocatore B: QF 800
- Risultato: 6-0, 6-1
- A resta a 1000 (valore massimo)
- B perde 2 punti

❖ ESEMPIO 2

- Giocatore A: QF 390
Giocatore B: QF 669
- Risultato: 3-6, 1-6
- A perde 1,9 punti
- B guadagna 1,9 punti

❖ ESEMPIO 4

- Giocatore A: QF 1000
Giocatore B: QF 669
- Risultato: 6-3, 6-2
- A resta a 1000 (valore massimo)
- B perde 1,29 punti

❖ ESEMPIO 3

- Giocatore A: QF 666
Giocatore B: QF 564
- Risultato: 4-6, 4-6
- A perde 5,2 punti
- B guadagna 10,4 punti

❖ CONCLUSIONI

❖ Il presente documento fornisce ai giocatori un riferimento chiaro per comprendere il funzionamento del Quoziente di Forza e le sue variazioni.

Per ulteriori chiarimenti o domande è possibile contattare la Dirigenza Tennis UISP Bologna:

 tennis@uispbologna.it