



## RATING

Il livello di abilità dei giocatori è calcolato automaticamente dalla piattaforma in base alla classifica finale dei tornei; ad ogni giocatore che partecipa ad un torneo viene assegnato un punteggio numerico che rappresenta la sua abilità nel gioco; ad abilità maggiore corrisponde un punteggio più alto. La somma dei punteggi conseguiti da un giocatore nei vari tornei cui ha partecipato rappresenta il suo livello di abilità.

I parametri che influiscono sul calcolo del livello di abilità sono:

- il numero di partecipanti al torneo;
- la posizione di classifica raggiunta dal giocatore nel torneo;
- il montepremi del torneo;

**L'algoritmo di calcolo:** Il punteggio ottenuto da un giocatore in un torneo è pari al rapporto tra la radice quadrata del montepremi del torneo e la radice quadrata della posizione finale del giocatore in classifica. Ad esempio se il montepremi di un torneo è di 100€ ed un giocatore si classifica al quarto posto, il punteggio a lui assegnato è 5 (radice quadrata di 100 cioè 10 diviso la radice quadrata di 4 cioè 2). Per evitare che i punteggi crescano indefinitamente la piattaforma ogni giorno decurta automaticamente del 2% il totale dei punteggi di ciascun giocatore maturato fino a quella data.

Per fornire una rappresentazione sintetica ai giocatori del loro livello di abilità sono definite 5 categorie di abilità decrescente:

**LEONE** (i 20% migliori, cioè con punteggio totale più alto),

**TIGRE** (il secondo 20%),

**PANTERA** (il terzo 20%),

**LINCE** (il quarto 20%),

**GATTO** (l'ultimo 20%).

Un giocatore senza punteggio è classificato **NUOVO**.

E' possibile configurare i tornei affinché l'accesso sia riservato (o precluso) a giocatori di determinati livelli di abilità (es. tornei accessibili solo ai giocatori delle due categorie più basse) ovvero la configurazione di tornei "a invito".

Il livello di abilità è evidenziato al giocatore in occasione dell'accesso al conto di gioco attraverso un colore evidenziato accanto al nome e caratterizzante ciascuna categoria.