

	<b>Regolamento del IX CAMPIONATO “QDC &amp; Co.” - #QDC21 Agosto 2020-Giugno 2021</b>	
---	---	---

1.	E' indetto il <b>IX CAMPIONATO “QDC &amp; Co.” 2021</b> (d'ora in poi semplicemente "Campionato" oppure "#QDC21").
2.	Il Campionato è aperto a tutti i Componenti del <b>Gruppo WhatsApp “QDC &amp; Co.”</b> (d'ora in poi semplicemente "Gruppo"), sia non agonisti, che agonisti FIT come da Art. 1.1.6 del “Codice Comportamentale e Regole di Gestione del Gruppo QDC & Co.”, Edizione 9, 30 Giugno 2019.
3.	L'adesione al Campionato dovrà essere comunicata da ciascun Componente con dichiarazione esplicita sul Gruppo entro il <b>30 Luglio 2020</b> . L'adesione dovrà essere formalizzata mediante inserimento di un post sul Gruppo come segue:  #QDC21 L'adesione comporta l'approvazione incondizionata del presente regolamento, che è disponibile per consultazione di tutti sul Gruppo.
4.	La quota di iscrizione, calcolata in accordo all'Addendum 2 del Regolamento 2020, <b>è indicata per ciascun giocatore che ha già partecipato al #QDC20 nella Tabella in Addendum 2 del presente Regolamento</b> . Per tutti i nuovi partecipanti la Quota di iscrizione è fissata in 20 euro. La quota dovrà essere versata al tesoriere Fridge contestualmente all'adesione, e comunque non oltre il <b>30 Settembre 2020</b> .
5.	Adesioni successive saranno possibili (ad esempio da parte di nuovi componenti del gruppo, o per eventuali ripensamenti di componenti pre-esistenti). In ogni caso, <b>la data ultima inderogabile per tutte le adesioni resta fissata per il 31 Dicembre 2020</b> . In questo caso la quota dovrà essere versata contestualmente all'adesione.
6.	Il Campionato si svolgerà in due FASI: 1. <b>“FASE SFIDE”</b> , di Qualificazione alla FASE FINALE: dal <b>01 AGOSTO 2020</b> al <b>30 APRILE 2021</b> 2. <b>“FASE FINALE - PLAYOFF”</b> a eliminazione diretta:  <b>TABELLONE PRINCIPALE e TABELLONE QDC2</b> dal <b>01 MAGGIO 2021</b> al <b>15 GIUGNO 2021</b> , ed in particolare: dal <b>01 MAGGIO 2021</b> al <b>16 MAGGIO 2021</b> : OTTAVI dal <b>17 MAGGIO 2021</b> al <b>30 MAGGIO 2021</b> : QUARTI dal <b>31 MAGGIO 2021</b> al <b>06 GIUGNO 2021</b> : SEMIFINALI dal <b>07 GIUGNO 2021</b> al <b>15 GIUGNO 2021</b> : FINALE  N.B.: Ovviamente, laddove possibile, è raccomandabile anticipare i turni per garantire la conclusione del Campionato entro il termine ultimo previsto. Eventuali anticipi dovranno comunque essere concordati tra i giocatori coinvolti, sempre nell'ottica della collaborazione.  Le partite della Fase Finale si disputeranno su campi in Terra Rossa, a meno di diverso accordo da parte dei due giocatori.  <u>Si Raccomanda che le partite ad eliminazione diretta della “FASE FINALE” (sia Tabellone Principale che QDC2) siano disputate con prenotazione di 2 ore.</u>
7.	<b>I giocatori devono essere pienamente operativi sul Gruppo</b> per poter disputare le partite del Campionato, sia durante la fase “Sfide” che quella finale ad eliminazione diretta. In caso di esclusione (o auto-esclusione), anche temporanea, dal Gruppo, i giocatori saranno impossibilitati a disputare partite ufficiali del Campionato, che quindi perderanno a tavolino.
8.	Tutti gli incontri del Campionato (sia “FASE SFIDE” che “FASE FINALE”) si disputeranno obbligatoriamente secondo la formula:  <b>“2 set su 3, ciascun set a 5 game, con killer point sul 40 pari, <u>tranne per i Set Point e Match Point, per i quali si gioca il killer point dopo il primo vantaggio pari.</u></b>  <b>Sul 4 pari di ciascun Set si gioca un Tie-break a 7 punti classico, con eventuale killer point sul 9 pari.</b>
9.	I giocatori sono chiamati a rispettare il <b>fair play</b> in campo con l'avversario e con il pubblico, nonché con tutti gli altri partecipanti al campionato. Qualsiasi comportamento antisportivo sarà punito con penalizzazioni sui punteggi nel Ranking e, nei casi piu' gravi, con l'esclusione dal Campionato. La decisione in merito ad eventuali penalizzazioni o esclusioni è comunque sempre di esclusiva pertinenza del Gran Giuri QDC (Ved. Art. 18 del Regolamento) che valuterà caso per caso e deciderà. In particolare, quale casistica valida per l'esclusione dal campionato si annovera l'accordo doloso dei giocatori su un risultato non veritiero rispetto a quanto accaduto in campo (falsificazione del risultato finale con conseguente manipolazione artificiosa dei punteggi nel Ranking) e l'accordo dei giocatori su partite “fantasma” (con questo intendendo partite mai disputate ma dichiarate sul Gruppo con tanto di risultato). In merito alle penalizzazioni nel Ranking, si annoverano almeno le seguenti casistiche (altre casistiche saranno trattate in accordo a quanto disposto sopra): 1. In caso di comprovato comportamento antisportivo, o abbandono del campo prima della fine dell'incontro (durante la stagione sfide), per qualsiasi motivo o ragione, tranne il caso di infortunio sul campo che pregiudichi la prosecuzione della partita: <b>Penalizzazione di massimo 50 punti nel Ranking</b> 2. In caso di comprovato comportamento antisportivo, o abbandono del campo prima della fine dell'incontro (durante la fase finale ad eliminazione diretta), per qualsiasi motivo o ragione, tranne il caso di infortunio sul campo che pregiudichi la prosecuzione della partita: <b>Esclusione dal Campionato (sia Tabellone Principale che QDC2)</b>
10.	<b>Il 30 Aprile 2021</b> , in base al Ranking_QDC congelato a quella data (vedi Addendum 1), saranno definiti i seguenti Tabelloni ad Eliminazione Diretta:  <b>Tabellone Principale – Play-Off</b> , strutturato come segue: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>I primi 4 giocatori della classifica finale della stagione Sfide</b> saranno ammessi al Tabellone Finale, posizionati direttamente ai Quarti di Finale, con gli accoppiamenti tra le 4 Teste di Serie a sorteggio guidato <b>1-2/3-4</b></li><li>• <b>Gli 8 giocatori classificati dalla pos. 5 alla pos. 12</b> disputeranno il turno preliminare (<b>8<sup>a</sup> di finale</b>); 4 partite con accoppiamento a sorteggio guidato <b>5-8/9-12</b>. In caso di numero di giocatori inferiore a 8, i giocatori con le migliori posizioni supereranno il turno d'ufficio</li><li>• <b>I 4 giocatori vincitori degli 8<sup>a</sup> di finale saranno sorteggiati con le prime 4 teste di serie per disputare i 4<sup>a</sup> di finale</b></li><li>• <b>Si procederà quindi con Semifinali e Finale del Tabellone Principale – Play-Off per la vittoria del Campionato #QDC21</b></li></ul> <b>Tabellone QDC2</b> , strutturato come segue:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>I giocatori dalla pos. 13 alla pos. 16 della classifica finale della stagione Sfide</b> saranno ammessi al Tabellone QDC2, posizionati direttamente ai Quarti di Finale, con gli accoppiamenti tra le 4 Teste di Serie a <b>sorteggio guidato 13-14/15-16</b></li> <li>• <b>Gli 8 giocatori classificati dalla pos. 17 alla pos. 24</b> disputeranno il <b>turno preliminare (8<sup>a</sup> di finale)</b>; 4 partite con accoppiamento a <b>sorteggio guidato 17-20/21-24</b>. In caso di numero di giocatori inferiore a 8, i giocatori con le migliori posizioni supereranno il turno d'ufficio</li> <li>• <b>I 4 giocatori vincitori degli 8<sup>a</sup> di finale saranno sorteggiati con le prime 4 teste di serie per disputare i 4<sup>a</sup> di finale</b></li> <li>• <b>Si procederà quindi con Semifinali e Finale del Tabellone QDC2</b></li> </ul> <p><u>A parità di punti nel Ranking saranno considerati i seguenti criteri per stabilire le posizioni:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scontri Diretti (solo in caso di parità tra due giocatori)</li> <li>2. Partite Vinte Totali</li> <li>3. Partite Giocate Totali</li> <li>4. Sorteggio</li> </ol> <p><u>Si fa presente che eventuali Sfide annunciate ma non disputate entro il 30 Aprile 2021 saranno annullate d'ufficio.</u></p>																		
11.	Il vincitore della finale del <b>Tabellone PRINCIPALE – PLAY-OFF</b> sarà proclamato vincitore del <b>"IX Campionato QDC &amp; Co. 2021"</b> , e sarà premiato con il <i>Trofeo QDC &amp; Co.</i> . Coppe saranno assegnate al finalista e ai due semifinalisti.																		
12.	Il vincitore della finale del <b>Tabellone QDC2</b> sarà proclamato vincitore del <b>"IX Campionato QDC &amp; Co. 2020 – QDC2"</b> , e sarà premiato con la <i>Coppa QDC &amp; Co.</i> . Coppe saranno assegnate al finalista e ai due semifinalisti.																		
13.	<p>Un <b>gadget ricordo</b> sarà consegnato a tutti i partecipanti al Campionato.</p> <p>Inoltre, il premio speciale <b>"Coppa Fairplay QDC &amp; Co. 2021"</b> sarà assegnato con votazione a maggioranza di tutti i partecipanti al Gruppo. Infine, Premi speciali saranno assegnati anche a:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primi 4 Classificati al termine della "Fase Sfide" (al 30 Aprile 2021) <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Classifica Assoluta Punteggi (indipendentemente dal numero di Sfide effettuate)</li> <li>b) Classifica della "Media Punti per Sfida" (solo tra coloro che avranno disputato almeno l'80% delle Sfide, considerando i Giocatori Partecipanti al 30/04/2020)</li> </ol> </li> <li>2. Giocatori che hanno disputato tutte le partite durante la "Fase Sfide"</li> </ol> <p>Con riferimento al precedente punto 1, in caso di parità in classifica per stabilire le posizioni saranno considerati i seguenti criteri di precedenza:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scontro diretto (in caso di parità tra due giocatori)</li> <li>2. Partite Vinte</li> <li>3. Differenza Set</li> <li>4. Sorteggio</li> </ol>																		
14.	<p>Al Termine dei Tabellone PRINCIPALE e Tabellone QDC2) <b>si stilerà la "Classifica Finale Campionato #QDC21"</b> che sarà formata aggiungendo ai punti della "Stagione Sfide" i Bonus relativi alla posizione nei Tabelloni Finali, come segue:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Turno</th> <th>Bonus (Tab. PRINCIPALE)</th> <th>Bonus (Tab. QDC2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vincitore</td> <td>30%</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>Finalista</td> <td>25%</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>Semifinalisti</td> <td>20%</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>Esclusi ai Quarti</td> <td>15%</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>Esclusi agli Ottavi</td> <td>10%</td> <td>5%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Il bonus percentuale si riferisce al totale dei punti acquisiti durante la Stagione Sfide. Tra i due Bonus acquisiti (Tabellone PRINCIPALE e QDC2), sarà considerato per ciascun giocatore quello di "maggiore favore".</p>	Turno	Bonus (Tab. PRINCIPALE)	Bonus (Tab. QDC2)	Vincitore	30%	18%	Finalista	25%	15%	Semifinalisti	20%	12%	Esclusi ai Quarti	15%	7%	Esclusi agli Ottavi	10%	5%
Turno	Bonus (Tab. PRINCIPALE)	Bonus (Tab. QDC2)																	
Vincitore	30%	18%																	
Finalista	25%	15%																	
Semifinalisti	20%	12%																	
Esclusi ai Quarti	15%	7%																	
Esclusi agli Ottavi	10%	5%																	
15.	<u>Si raccomanda a tutti i giocatori di tenere a mente le scadenze e tempistiche sopra elencate per garantire che queste siano fattibili in base ai vari impegni di ciascuno. Per motivi di correttezza e pari opportunità/rispetto di ciascuno, non potrà essere presa in considerazione nessuna richiesta di deroga a quanto prescritto dal regolamento.</u>																		
16.	Per quanto non espressamente contemplato dal presente regolamento si rinvia all'ultima Edizione pubblicata del <b>"Codice Comportamentale &amp; Regole di Gestione del Gruppo "QDC &amp; Co."</b> , e alle norme della <b>Federazione Italiana Tennis (FIT)</b> .																		
17.	Tutti i giocatori sono tenuti a leggere ed approvare il presente regolamento PRIMA di aderire al Campionato. Infatti, una volta data l'adesione, non sarà possibile pretendere deroghe o modifiche regolamentari.																		
18.	Tutte le controversie che dovessero sorgere durante lo svolgimento del Campionato e relative al presente Regolamento, e situazioni non previste, saranno giudicate dal "Gran Giuri QDC", che disporrà in modo insindacabile ogni qualvolta venga chiamato in causa da un giocatore partecipante al Campionato, o dal Responsabile del Campionato.																		

## ADDENDUM 1: Regolamento della “Fase Sfide”

1.	<p>Durante la “Fase Sfide” i partecipanti potranno <b>Sfidarsi liberamente</b> durante le prenotazioni dei campi. Lo spirito del torneo <u>raccomanda</u> l'invito reciproco dei partecipanti nei rispettivi Circoli di appartenenza sempre nell'ottica della collaborazione.</p> <p>In particolare, a meno di diverso accordo tra i vari giocatori, in caso di Giocatori appartenenti a CT diversi, la quota campo sarà equamente divisa tra Ospitante e Ospitato.</p>
2.	<p>Ogni giocatore iscritto al Campionato ha il diritto/dovere di disputare tutte le sfide nel corso della stagione. A tal fine si raccomanda di pianificare per tempo tutte le sfide, di non avere un atteggiamento passivo, e di riempire il prima possibile il Regolo, all'uopo predisposto.</p> <p>Una volta pianificata, la sfida va comunque giocata (a meno di oggettivi impedimenti da parte di uno o entrambi i giocatori), magari ri-programmandola se necessario, sulla base del principio che <b>«un impegno preso va rispettato a meno di causa di forza maggiore»</b></p> <p>I risultati delle Sfide alimentano il <b>Punteggio_QDC</b> del <b>Ranking_QDC</b> di ogni giocatore (vedi l'Addendum 2 per le definizioni di Punteggio_QDC e Ranking_QDC”).</p>
3.	<p>Durante la “Fase Sfide” i due giocatori (“Sfidante” e “Sfidato”) dovranno preventivamente accordarsi su: <b>DATA, ORA, LUOGO, E SUPERFICIE DI GIOCO</b>. Inoltre, almeno uno dei due giocatori dovrà <b>annunciare l'incontro con apposito post sul Gruppo</b>, che dovrà essere inserito comunque prima dell'inizio del match, con indicazione delle informazioni sopra riportate e la dicitura obbligatoria <b>“SFIDA”</b>.</p>
4.	<p>In caso di mancato accordo su SUPERFICIE o LUOGO di svolgimento della Sfida, è consentita la soluzione estrema del lancio della monetina.</p> <p>Il lancio della monetina determinerà chi tra i due giocatori avrà il privilegio di scegliere una delle due opzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quindi il vincitore del lancio della monetina sceglierà la Superficie o il Luogo di svolgimento della partita.</li> <li>- L'altro giocatore potrà scegliere la seconda opzione rimasta disponibile</li> </ul> <p>Il LUOGO di svolgimento di una sfida dovrà essere comunque una località delle provincie di Brindisi o Taranto, a meno di diverso accordo da parte dei due giocatori.</p>
5.	<p>Nel caso in cui la partita non si dovesse concludere nel tempo della prenotazione, la stessa dovrà essere completata in una successiva prenotazione (anche in un mese successivo), partendo dal risultato acquisito sul campo al momento della sospensione (a meno di diverso accordo da parte dei giocatori). Normalmente la prenotazione per una partita “Sfida” è di 1,5 ore, ma i giocatori possono accordarsi anche su altra durata, che non sia comunque inferiore all'ora.</p>
6.	<p>Al termine dell'incontro, il risultato finale della sfida dovrà essere Registrato da uno dei due giocatori utilizzando l'apposita applicazione Android “Gestione Sfide QDC” messa a disposizione: l'altro giocatore dovrà confermare il risultato sempre tramite la stessa app (<b>Accettazione</b>), o meno. L'Amministratore verificherà il tutto e provvederà ad <b>Approvare</b> (ratificare) il risultato. Dopo l'approvazione avverrà l'assegnazione dei punti spettanti ai due giocatori, in accordo all'algoritmo “QDC Score System (QSS) 5.0” (vedi Addendum 3).</p> <p>In caso di non disponibilità della App, i giocatori invieranno il risultato via email all'indirizzo <a href="mailto:m.fuoco64@gmail.com">m.fuoco64@gmail.com</a>, e l'Amministratore provvederà a registrare direttamente la sfida nel DB come “Approvata”, a valle delle dovute verifiche.</p> <p>In caso di controversia, questa dovrà essere portata all'attenzione del Gran Giuri QDC (Ved. Art. 18 del Regolamento) il quale deciderà in modo inappellabile.</p>
7.	<p>In caso di ritiro di uno dei due giocatori, al giocatore che vince a tavolino si attribuiscono 10 giochi (o 15 se si stava disputando il terzo set), mentre, al giocatore ritirato, si attribuisce il numero dei game che ha ottenuto fino al momento dell'abbandono.</p>
8.	<p>Il punteggio che ogni sfida genera per ciascun giocatore <u>dipende dal numero di Game e Set vinti da ciascun giocatore</u>. In particolare, per l'assegnazione del punteggio al vincitore e allo sconfitto si utilizzerà l'esclusivo <b>QDC Score System (QSS) 5.0, di proprietà del gruppo QDC &amp; Co.</b>, che è integrato nella App (la stessa App includerà anche una funzione di simulazione per consentire la verifica del punteggio assegnato ai due giocatori).</p>
9.	<p>Durante il periodo di svolgimento della “FASE SFIDE”, ciascun giocatore <b>potrà disputare sfide nei mesi da Agosto 2020 fino ad Aprile 2021</b>.</p>
10.	<p>Il numero totale di sfide disputate durante <b>tutto l'arco dei 9 mesi</b> della Stagione Sfide non potrà essere superiore al <b>“Numero dei Partecipanti al Campionato - 1”</b>.</p>
11.	<p>Comunque, <b>non potranno essere disputate più di 10 sfide in un mese solare</b>.</p>
12.	<p>Durante tutto il periodo di svolgimento della “FASE SFIDE”, ciascun giocatore <b>potrà disputare al massimo 1 sfida contro lo stesso giocatore</b>.</p>
13.	<p>Il <b>Ranking_QDC</b> sarà aggiornato al termine di ogni sfida, non appena la stessa è <b>Approvata</b>.</p>
14.	<p>Può capitare che durante lo svolgimento della Stagione Sfide un giocatore non riesca a partecipare attivamente, disputando le sfide previste. In questi casi, è previsto che il giocatore possa essere considerato come <b>“Ritirato dal Campionato”</b>, per motivi diversi, dipendenti o meno dalla sua volontà.</p> <p>In particolare, per candidare un giocatore alla qualifica di “Ritirato dal Campionato” si considerano, a titolo esemplificativo e preminente, le seguenti casistiche principali (persistenti al termine della stagione sfide):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Esclusione dal Gruppo QDC per Radiazione</li> <li>2. Abbandono del Gruppo QDC per decisione unilaterale del giocatore</li> <li>3. Abbandono esplicito del Campionato a seguito di infortunio</li> <li>4. Abbandono esplicito del Campionato a seguito di decisione unilaterale del giocatore (anche in assenza di infortunio)</li> <li>5. Abbandono “de facto” del Campionato (con ciò intendendo aver disputato meno del 20% delle sfide possibili nell'arco dell'intera stagione)</li> </ol> <p>Al termine della stagione sfide, il Responsabile del Campionato analizza i dati e le informazioni disponibili (ed eventuali segnalazioni ricevute) e propone al Gran Giuri la lista eventuale dei giocatori da considerarsi Ritirati dal Campionato, indicando per ciascuno la relativa motivazione.</p> <p><b>Il Gran Giuri valuta i dati e documenta la decisione in una Disposizione scritta</b>, che viene resa operativa dal Responsabile del Campionato in accordo a quanto disposto di seguito.</p> <p>In particolare, nel caso in cui un giocatore sia stato dichiarato dal Gran Giuri “Ritirato dal Campionato”, potranno essere applicate le seguenti indicazioni (una delle due, o entrambe, sempre in base a quanto disposto dal Gran Giuri):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il giocatore viene escluso dalle Fasi Finali del Campionato</li> <li>• Ai giocatori che non abbiano potuto disputare la sfida con il giocatore ritirato sarà assegnato un “Bonus” equivalente alla “Media dei Punti acquisiti dai giocatori che hanno disputato la sfida sul campo”.</li> </ul>

**ADDENDUM 2: Gestione “Fornitura Palline”, da applicare durante la Stagione Sfide**

1.	La regolamentazione qui di seguito riportata ha l'obiettivo di definire modalità operative più eque e condivise dal Gruppo QDC per la gestione della fornitura palline durante la Stagione Sfide, attraverso un meccanismo che consenta da un lato a tutti i giocatori di fornire le palline in modo adeguato ed equilibrato durante lo svolgimento della stagione (con Target 50%), e dall'altro lato di effettuare comunque a fine stagione le eventuali giuste compensazioni per sanare situazioni di squilibrio che per varie ragioni si potrebbero comunque venire a creare.																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2.	<p>Il sistema si basa su due binari principali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PREVENTIVO: una serie di disposizioni e raccomandazioni atte a garantire durante la stagione una distribuzione uniforme di fornitura palline (intorno al 50%) per tutti i giocatori (rif. successivi art. 3, 4, 5 e 6 di questo addendum)</li> <li>• CORRETTIVO: un sistema compensativo atto a garantire a fine stagione la distribuzione uniforme (50%) per tutti i giocatori (rif. successivi art. 7 e 8 di questo addendum)</li> </ul> <p>Quanto sopra garantirà a fine stagione a tutti i giocatori parità di dignità e trattamento nella fornitura delle palline nel corso della Stagione Sfide.</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3.	Ogni giocatore che si presenta ad una sfida è tenuto a portare con sé un tubo di palline (nuove, o comunque in condizioni adeguate a consentire l'utilizzo durante la partita). Le palline raccomandate dal QDC sono del tipo «Dunlop Fort».																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
4.	All'inizio della Sfida, i due giocatori si accorderanno in merito a chi fornirà le palline per disputare la partita.																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5.	In caso di disaccordo, si utilizzeranno le palline «Dunlop Fort» se in possesso di uno dei due giocatori; se entrambi i giocatori dispongono di palline «Dunlop Fort», si tirerà a sorte e il vincente del sorteggio avrà diritto di decidere.																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6.	Al termine della Sfida, in sede di registrazione della stessa, sarà data indicazione del giocatore che ha fornito le palline per disputare la partita.																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
7.	<p>Durante la stagione sfide non tutti i giocatori avranno la possibilità/volontà di fornire le palline in modo equo e bilanciato rispetto a tutti gli altri giocatori (con ciò si intende che ci saranno giocatori che avranno messo più o meno volte le palline rispetto agli altri).</p> <p>Al termine della stagione sfide sarà pertanto effettuato un calcolo di compensazione per garantire che tutti i giocatori abbiano stesso trattamento e dignità, ovviamente in relazione al numero di sfide disputate.</p> <p>La compensazione sarà applicata sulla quota di iscrizione al campionato dell'anno successivo #QDC22.</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8.	<p>Nel calcolo di compensazione, si faranno le seguenti assunzioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Un tubo di palline nuove può essere sufficiente a supportare 4 sfide prima di diventare inutilizzabile</li> <li>Il costo medio di un tubo è stimabile in circa 6 euro</li> <li>Dai punti a) e b), si deriva che il "costo palline per partita" minimo di 1,5 euro</li> </ol> <p>Sarà applicato un sistema di compensazione a carattere «progressivo», che da un lato «premi» leggermente coloro che sono più assidui nel mettere le palline, e dall'altro lato «penalizzi» leggermente coloro che sono più restii nel mettere le palline, in accordo alla seguente tabella:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>% di scostamento rispetto al Target (50%)</th> <th>Tariffa per partita</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fino al 30%</td> <td>1,5 euro</td> </tr> <tr> <td>Dal 31% fino al 60%</td> <td>1,75 euro</td> </tr> <tr> <td>Oltre il 60%</td> <td>2 euro</td> </tr> </tbody> </table>	% di scostamento rispetto al Target (50%)	Tariffa per partita	Fino al 30%	1,5 euro	Dal 31% fino al 60%	1,75 euro	Oltre il 60%	2 euro																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
% di scostamento rispetto al Target (50%)	Tariffa per partita																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Fino al 30%	1,5 euro																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Dal 31% fino al 60%	1,75 euro																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Oltre il 60%	2 euro																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
9.	<p>Di seguito si riporta il prospetto del meccanismo compensativo applicato che sarà applicato per il calcolo delle <b>Quote di Iscrizione al #QDC21</b>, in base ai dati consuntivi della stagione 2019/20:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Giocatore</th> <th>Num. Sfide</th> <th>Fom. Palline Effettiva</th> <th>Fom. Palline Attesa</th> <th>Differenza (in forniture)</th> <th>% Mancata Fornitura (o Surplus)</th> <th>Tariffa per Sfida</th> <th>Comp. (in euro)</th> <th>Quota #QDC21 (in Euro)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>LEONE</td><td>18</td><td>1</td><td>9</td><td>-8</td><td>89%</td><td>€ 2,00</td><td>€ 16,00</td><td>€ 36,00</td></tr> <tr><td>ZENGH</td><td>11</td><td>0</td><td>5,5</td><td>-5,5</td><td>100%</td><td>€ 2,00</td><td>€ 11,00</td><td>€ 31,00</td></tr> <tr><td>CORAL_BAY</td><td>17</td><td>4</td><td>8,5</td><td>-4,5</td><td>53%</td><td>€ 1,75</td><td>€ 7,88</td><td>€ 28,00</td></tr> <tr><td>MEC</td><td>23</td><td>7</td><td>11,5</td><td>-4,5</td><td>39%</td><td>€ 1,75</td><td>€ 7,88</td><td>€ 28,00</td></tr> <tr><td>AMICO_MIO</td><td>18</td><td>6</td><td>9</td><td>-3</td><td>33%</td><td>€ 1,75</td><td>€ 5,25</td><td>€ 25,00</td></tr> <tr><td>VALE</td><td>19</td><td>7</td><td>9,5</td><td>-2,5</td><td>26%</td><td>€ 1,50</td><td>€ 3,75</td><td>€ 24,00</td></tr> <tr><td>GUARO</td><td>12</td><td>4</td><td>6</td><td>-2</td><td>33%</td><td>€ 1,75</td><td>€ 3,50</td><td>€ 24,00</td></tr> <tr><td>CRAZY_HORSE</td><td>24</td><td>10</td><td>12</td><td>-2</td><td>17%</td><td>€ 1,50</td><td>€ 3,00</td><td>€ 23,00</td></tr> <tr><td>DANY</td><td>18</td><td>7</td><td>9</td><td>-2</td><td>22%</td><td>€ 1,50</td><td>€ 3,00</td><td>€ 23,00</td></tr> <tr><td>LANCE</td><td>18</td><td>7</td><td>9</td><td>-2</td><td>22%</td><td>€ 1,50</td><td>€ 3,00</td><td>€ 23,00</td></tr> <tr><td>TIGRE</td><td>14</td><td>5</td><td>7</td><td>-2</td><td>29%</td><td>€ 1,50</td><td>€ 3,00</td><td>€ 23,00</td></tr> <tr><td>DEKY</td><td>19</td><td>8</td><td>9,5</td><td>-1,5</td><td>16%</td><td>€ 1,50</td><td>€ 2,25</td><td>€ 22,00</td></tr> <tr><td>TORE</td><td>6</td><td>2</td><td>3</td><td>-1</td><td>33%</td><td>€ 1,75</td><td>€ 1,75</td><td>€ 22,00</td></tr> <tr><td>MIX</td><td>1</td><td>0</td><td>0,5</td><td>-0,5</td><td>100%</td><td>€ 2,00</td><td>€ 1,00</td><td>€ 21,00</td></tr> <tr><td>DOCTOR</td><td>3</td><td>1</td><td>1,5</td><td>-0,5</td><td>33%</td><td>€ 1,75</td><td>€ 0,88</td><td>€ 21,00</td></tr> <tr><td>COBRA</td><td>19</td><td>9</td><td>9,5</td><td>-0,5</td><td>5%</td><td>€ 1,50</td><td>€ 0,75</td><td>€ 21,00</td></tr> <tr><td>CICCIO</td><td>20</td><td>10</td><td>10</td><td>0</td><td>0%</td><td>€ -</td><td>€ -</td><td>€ 20,00</td></tr> <tr><td>MATS</td><td>18</td><td>9</td><td>9</td><td>0</td><td>0%</td><td>€ -</td><td>€ -</td><td>€ 20,00</td></tr> <tr><td>FRASILE</td><td>5</td><td>3</td><td>2,5</td><td>0,5</td><td>20%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 0,75</td><td>€ 19,00</td></tr> <tr><td>COUBRY</td><td>3</td><td>2</td><td>1,5</td><td>0,5</td><td>33%</td><td>€ 1,75</td><td>-€ 0,88</td><td>€ 19,00</td></tr> <tr><td>ROBB</td><td>12</td><td>7</td><td>6</td><td>1</td><td>17%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 1,50</td><td>€ 19,00</td></tr> <tr><td>SANTO</td><td>20</td><td>11</td><td>10</td><td>1</td><td>10%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 1,50</td><td>€ 19,00</td></tr> <tr><td>SHARK</td><td>20</td><td>11</td><td>10</td><td>1</td><td>10%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 1,50</td><td>€ 18,00</td></tr> <tr><td>BIONDO</td><td>17</td><td>10</td><td>8,5</td><td>1,5</td><td>18%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 2,25</td><td>€ 18,00</td></tr> <tr><td>FRIDGE</td><td>29</td><td>16</td><td>14,5</td><td>1,5</td><td>10%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 2,25</td><td>€ 18,00</td></tr> <tr><td>TUONO</td><td>18</td><td>11</td><td>9</td><td>2</td><td>22%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 3,00</td><td>€ 17,00</td></tr> <tr><td>MAX</td><td>25</td><td>16</td><td>12,5</td><td>3,5</td><td>28%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 5,25</td><td>€ 15,00</td></tr> <tr><td>CAP</td><td>24</td><td>16</td><td>12</td><td>4</td><td>33%</td><td>€ 1,75</td><td>-€ 7,00</td><td>€ 13,00</td></tr> <tr><td>BOSS</td><td>21</td><td>16</td><td>10,5</td><td>5,5</td><td>52%</td><td>€ 1,50</td><td>-€ 8,25</td><td>€ 12,00</td></tr> <tr><td>MASSA</td><td>21</td><td>17</td><td>10,5</td><td>6,5</td><td>62%</td><td>€ 1,75</td><td>-€ 11,38</td><td>€ 9,00</td></tr> <tr><td>ROSS</td><td>25</td><td>19</td><td>12,5</td><td>6,5</td><td>52%</td><td>€ 1,75</td><td>-€ 11,38</td><td>€ 9,00</td></tr> <tr><td>NONNO</td><td>22</td><td>18</td><td>11</td><td>7</td><td>64%</td><td>€ 1,75</td><td>-€ 12,25</td><td>€ 8,00</td></tr> </tbody> </table>	Giocatore	Num. Sfide	Fom. Palline Effettiva	Fom. Palline Attesa	Differenza (in forniture)	% Mancata Fornitura (o Surplus)	Tariffa per Sfida	Comp. (in euro)	Quota #QDC21 (in Euro)	LEONE	18	1	9	-8	89%	€ 2,00	€ 16,00	€ 36,00	ZENGH	11	0	5,5	-5,5	100%	€ 2,00	€ 11,00	€ 31,00	CORAL_BAY	17	4	8,5	-4,5	53%	€ 1,75	€ 7,88	€ 28,00	MEC	23	7	11,5	-4,5	39%	€ 1,75	€ 7,88	€ 28,00	AMICO_MIO	18	6	9	-3	33%	€ 1,75	€ 5,25	€ 25,00	VALE	19	7	9,5	-2,5	26%	€ 1,50	€ 3,75	€ 24,00	GUARO	12	4	6	-2	33%	€ 1,75	€ 3,50	€ 24,00	CRAZY_HORSE	24	10	12	-2	17%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00	DANY	18	7	9	-2	22%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00	LANCE	18	7	9	-2	22%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00	TIGRE	14	5	7	-2	29%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00	DEKY	19	8	9,5	-1,5	16%	€ 1,50	€ 2,25	€ 22,00	TORE	6	2	3	-1	33%	€ 1,75	€ 1,75	€ 22,00	MIX	1	0	0,5	-0,5	100%	€ 2,00	€ 1,00	€ 21,00	DOCTOR	3	1	1,5	-0,5	33%	€ 1,75	€ 0,88	€ 21,00	COBRA	19	9	9,5	-0,5	5%	€ 1,50	€ 0,75	€ 21,00	CICCIO	20	10	10	0	0%	€ -	€ -	€ 20,00	MATS	18	9	9	0	0%	€ -	€ -	€ 20,00	FRASILE	5	3	2,5	0,5	20%	€ 1,50	-€ 0,75	€ 19,00	COUBRY	3	2	1,5	0,5	33%	€ 1,75	-€ 0,88	€ 19,00	ROBB	12	7	6	1	17%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 19,00	SANTO	20	11	10	1	10%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 19,00	SHARK	20	11	10	1	10%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 18,00	BIONDO	17	10	8,5	1,5	18%	€ 1,50	-€ 2,25	€ 18,00	FRIDGE	29	16	14,5	1,5	10%	€ 1,50	-€ 2,25	€ 18,00	TUONO	18	11	9	2	22%	€ 1,50	-€ 3,00	€ 17,00	MAX	25	16	12,5	3,5	28%	€ 1,50	-€ 5,25	€ 15,00	CAP	24	16	12	4	33%	€ 1,75	-€ 7,00	€ 13,00	BOSS	21	16	10,5	5,5	52%	€ 1,50	-€ 8,25	€ 12,00	MASSA	21	17	10,5	6,5	62%	€ 1,75	-€ 11,38	€ 9,00	ROSS	25	19	12,5	6,5	52%	€ 1,75	-€ 11,38	€ 9,00	NONNO	22	18	11	7	64%	€ 1,75	-€ 12,25	€ 8,00
Giocatore	Num. Sfide	Fom. Palline Effettiva	Fom. Palline Attesa	Differenza (in forniture)	% Mancata Fornitura (o Surplus)	Tariffa per Sfida	Comp. (in euro)	Quota #QDC21 (in Euro)																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
LEONE	18	1	9	-8	89%	€ 2,00	€ 16,00	€ 36,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
ZENGH	11	0	5,5	-5,5	100%	€ 2,00	€ 11,00	€ 31,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
CORAL_BAY	17	4	8,5	-4,5	53%	€ 1,75	€ 7,88	€ 28,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
MEC	23	7	11,5	-4,5	39%	€ 1,75	€ 7,88	€ 28,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
AMICO_MIO	18	6	9	-3	33%	€ 1,75	€ 5,25	€ 25,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
VALE	19	7	9,5	-2,5	26%	€ 1,50	€ 3,75	€ 24,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
GUARO	12	4	6	-2	33%	€ 1,75	€ 3,50	€ 24,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
CRAZY_HORSE	24	10	12	-2	17%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
DANY	18	7	9	-2	22%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
LANCE	18	7	9	-2	22%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
TIGRE	14	5	7	-2	29%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
DEKY	19	8	9,5	-1,5	16%	€ 1,50	€ 2,25	€ 22,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
TORE	6	2	3	-1	33%	€ 1,75	€ 1,75	€ 22,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
MIX	1	0	0,5	-0,5	100%	€ 2,00	€ 1,00	€ 21,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
DOCTOR	3	1	1,5	-0,5	33%	€ 1,75	€ 0,88	€ 21,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
COBRA	19	9	9,5	-0,5	5%	€ 1,50	€ 0,75	€ 21,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
CICCIO	20	10	10	0	0%	€ -	€ -	€ 20,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
MATS	18	9	9	0	0%	€ -	€ -	€ 20,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
FRASILE	5	3	2,5	0,5	20%	€ 1,50	-€ 0,75	€ 19,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
COUBRY	3	2	1,5	0,5	33%	€ 1,75	-€ 0,88	€ 19,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
ROBB	12	7	6	1	17%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 19,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
SANTO	20	11	10	1	10%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 19,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
SHARK	20	11	10	1	10%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 18,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
BIONDO	17	10	8,5	1,5	18%	€ 1,50	-€ 2,25	€ 18,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
FRIDGE	29	16	14,5	1,5	10%	€ 1,50	-€ 2,25	€ 18,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
TUONO	18	11	9	2	22%	€ 1,50	-€ 3,00	€ 17,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
MAX	25	16	12,5	3,5	28%	€ 1,50	-€ 5,25	€ 15,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
CAP	24	16	12	4	33%	€ 1,75	-€ 7,00	€ 13,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
BOSS	21	16	10,5	5,5	52%	€ 1,50	-€ 8,25	€ 12,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
MASSA	21	17	10,5	6,5	62%	€ 1,75	-€ 11,38	€ 9,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
ROSS	25	19	12,5	6,5	52%	€ 1,75	-€ 11,38	€ 9,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
NONNO	22	18	11	7	64%	€ 1,75	-€ 12,25	€ 8,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																		

**ADDENDUM 3: Definizione di “Ranking\_QDC, e “Punteggio\_QDC”**

1.	<p>Con il termine <b>Ranking_QDC</b> si definisce la Classifica generata dagli incontri, altrimenti denominati “Sfide”, che i partecipanti al Campionato QDC&amp;Co. organizzano tra loro tramite il gruppo WhatsApp “QDC &amp; Co.”, durante la “Fase Sfide” del Campionato stesso. L’ordine dei giocatori nel ranking viene determinato dal <b>Punteggio_QDC</b>.</p>
2.	<p>Durante la “Fase Sfide” i giocatori si sfideranno a vicenda. Quando la sfida sarà “Approvata” ciascun giocatore riceverà un <b>Punteggio_QDC</b>, che si andrà a sommare al punteggio totale di ciascun giocatore nel <b>Ranking_QDC</b>. Il <b>Punteggio_QDC</b> si basa sulla seguente linea guida:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il vincitore di una partita non può mai ottenere meno punti dello sconfitto.</li> <li>• L’algoritmo di assegnazione punteggi deve garantire il giusto premio al vincitore, considerando comunque il numero di Set e Game vinti e persi nella partita.</li> <li>• In caso di partita terminata in 3 set, lo sconfitto deve avere comunque un punteggio maggiore rispetto agli sconfitti in 2 set.</li> </ul> <p>L’algoritmo <b>QDC Score System (QSS) 5.0, di proprietà del gruppo QDC &amp; Co.</b> è implementato nel “Simulatore Punteggio Sfide” della App Android “SFI#QDC21”, come segue:</p> <p><u>Nel caso di risultato finale di 2 set a 0:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al vincitore va un numero di punti equivalente a: <math>40 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> <li>• Allo sconfitto va un numero di punti equivalente a: <math>10 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> </ul> <p><u>Nel caso di risultato finale di 2 set a 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al vincitore va un numero di punti equivalente a: <math>28 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> <li>• Allo sconfitto va un numero di punti equivalente a: <math>20 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> </ul>
3.	<p>Tutti i Giocatori saranno inseriti il <u>primo Agosto 2020</u> nel <b>Ranking_QDC</b> con <b>Punteggio_QDC</b> uguale a 0.</p>

**ADDENDUM 4: Regolamento “QDC Player Quality” (QPQ)”**

1.	<p>Ciascun giocatore è chiamato a fine match ad esprimere, <b>opzionalmente</b>, una Valutazione (da 3 a 1) che rappresenti il grado di correttezza e sportività mostrato dall'avversario nel corso della partita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>3: Nota di merito all'avversario</b> - Giocatore particolarmente corretto, del quale ci si può fidare pienamente (aiuto reciproco nella valutazione delle palle dubbie)</li> <li>- <b>2: Nulla da Segnalare</b> - Giocatore del quale ci si può fidare e che solo talvolta effettua valutazioni non in linea con quanto atteso</li> <li>- <b>1: Avversario particolarmente «distratto»</b> - Giocatore che spesso effettua valutazioni non in linea con quanto atteso, e che in almeno una occasione ha effettuato una valutazione considerata palesemente errata.</li> </ul> <p>Tale valutazione deve essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consistente con i criteri definiti</li> <li>- Libera da condizionamenti e pregiudizi</li> <li>- Quanto più possibile oggettiva rispetto a quanto accaduto in campo</li> </ul>
2.	La valutazione sarà assegnata con votazione “segreta” mediante una applicazione web, all'indirizzo che sarà indicato dal Presidente sul Gruppo WhatsApp “QDC& Co. “. L'accesso all'applicazione avverrà tramite login e password (le stesse utilizzate sulla app android “Gestione Sfide”).
3.	Nel caso in cui non venga espresso un voto, in automatico sarà considerato il valore medio “2”.
4.	Il parametro QPQ è uguale alla media di tutte le Valutazioni ricevute dai giocatori a fine match.
5.	Le singole valutazioni saranno memorizzate nel Data Base del QDC, ma sarà reso noto e pubblicato (a fine anno) solo il valore medio per ciascun giocatore, ai soli fini statistici.
6.	In particolari circostanze (ad esempio assegnazione di voto “1”), il Gran Giuri potrà chiedere ai giocatori di motivare la propria valutazione, per intraprendere eventuali azioni.

**ADDENDUM 5: Titolo di “QDC Winter Champion”**

1.	Nell'ambito del Campionato #QDC21 è istituito il <b>Titolo di “Campione Invernale QDC”</b> ( <i>QDC Winter Champion</i> ).
2.	Il titolo di <i>QDC Winter Champion</i> sarà assegnato tramite un Tabellone ad eliminazione diretta a <b>12 giocatori</b> .
3.	I primi 12 giocatori della Classifica della Stagione Sfide al <b>31 Dicembre 2020</b> saranno invitati a partecipare al Tabellone <i>QDC Winter Champion</i> .
4.	Il Tabellone <i>QDC Winter Champion</i> si disputerà nei mesi di <b>Gennaio e Febbraio 2021</b> .
5.	L'accesso al Tabellone <i>QDC Winter Champion</i> sarà a titolo gratuito (la quota di partecipazione al #QDC21 include anche quella di partecipazione al <i>QDC Winter Champion</i> ).
6.	Il regolamento dettagliato del <i>QDC Winter Champion</i> sarà pubblicato sul Gruppo Whatsapp “QDC & Co.” entro il <b>22 Dicembre 2020</b> .

*Team “QDC Next Gen”:*

- *Biondo (Francesco La Neve)*
- *Massa (Giovanni Massari)*
- *Max (Massimo Fuoco)*
- *Tuono (Giovanni Iannantuono)*

*E con la condivisione del Gran Giurì QDC:*

- *Dany (Daniele Mele)*
- *Jesus (Maurizio Croce)*
- *Leone (Gaetano Forleo)*

*1 Dicembre 2020, Edizione 2*

*(16 Luglio 2020, Edizione 1)*