

क्विकडॅश प्रश्नावली का स्कोरिंग

क्विकडॅश का स्कोरिंग दो भागों में होता है: अक्षमता / लक्षणों के प्रश्न (11 प्रश्न, स्कोर 1-5 के बीच) और ऐच्छिक खेल कूद / दर्शित कला या काम का विभाग (4 प्रश्न, स्कोर 1-5 के बीच)।

अक्षमता / लक्षणों का स्कोर

अक्षमता / लक्षणों को स्कोर करने के लिए 11 में से कम से कम 10 प्रश्नों के जवाब प्राप्त होना ज़रूरी है। प्रत्येक प्राप्त जवाबों को जोड़े फिर प्राप्त स्कोर की औसत निकालें, जिससे आपको पांच में से स्कोर मिलेगा। अब इस स्कोर को 100 के स्कोर में परिवर्तित कीजिए, उसके लिए इस प्राप्त स्कोर में से 1 अंक घटाए और फिर उसको 25 से गुणित करें। इस परिवर्तन से मिला हुआ स्कोर 0-100 के बीच में होने की वजह से आप इस स्कोर की दूसरी प्रश्नावली से अच्छी तरह तुलना कर सकते हैं, जो ज़्यादातर 0-100 के बीच में होती है। ज़्यादा स्कोर ज़्यादा अक्षमता दर्शाता है।

$$\text{क्विकडॅश अक्षमता / लक्षणों का स्कोर} = \frac{[n \text{ जवाबों का जोड़ा}]}{n} - 1$$

ऐच्छिक मॉड्यूल (खेल कूद / दर्शित कला या काम)

कुल दो मॉड्यूल हैं, और प्रत्येक ऐच्छिक मॉड्यूल में 4 प्रश्न हैं। ये ऐच्छिक मॉड्यूल खिलाड़ी, कलाकार, या ऐसी जॉब करनेवाले व्यक्ति के लिए हैं जिसमें ज़्यादा शारीरिक श्रम करना पड़े। इन व्यक्तियों को सिर्फ़ ज़्यादा शारीरिक श्रम वाली क्रिया करने पर ही तकलीफ़ हो सकती है, जो 11 प्रश्न वाले क्विकडॅश से आकलन नहीं की जा सकती।

4 प्रश्नोंवाले ऐच्छिक मॉड्यूल के कुल स्कोर प्राप्त करने का लिये भी उपर दी गयी हुई पध्धति का ही उपयोग करें। कुल स्कोर प्राप्त करनेके लिए सभी 4 जवाब अंकित किये होना ज़रूरी हैं। अंकित जवाबों को जोड़कर उनकी औसत निकालें, इस अंक में से आप 1 बाद करें और फिर प्राप्त अंक को 25 से गुणित करें जिससे आप को 0-100 में परिवर्तित किया गया स्कोर मिलेगा।

निरुत्तर प्रश्न

यदि 10 प्रतिशत से ज़्यादा (मतलब 1 प्रश्नों से ज़्यादा) प्रश्नों के उत्तर प्राप्त नहीं हैं, तो आप क्विकडॅश अक्षमता/लक्षणों का कुल स्कोर गिन नहीं पायेंगे। यही नियम (मतलब यदि 10 प्रतिशत से ज़्यादा प्रश्नों के उत्तर प्राप्त नहीं हैं) ऐच्छिक ज़्यादा श्रम वाले खेल कूद/दर्शित

कलाओं या कामके मॉड्यूल में भी लागू होता है यानी उनमें सभी प्रश्नों के उत्तर प्राप्त होना आवश्यक है क्योंकि इन मॉड्यूल में 4 प्रश्न ही हैं ।