



クリッカーアベレージについて

IYYF(国際ヨーヨー連盟)公式大会では、従来技術実行点の最高スコア(60点)に合わせて、ノーマライズされた最終スコア(TE)のみを公開していましたが、クリッカーアベレージ(*)を公開することで、技術実行点においてジャッジが各演技にどれだけの評価を行っているかがより具体的に明示されることから、参加選手や観戦者の皆様へ競技ルールへの理解を深めていただくことを目的とし、昨年のOWYYC2021から試験的に公開しています。

※クリッカーアベレージとは…

- 技術実行点の審査に用いる「クリッカー」を、ジャッジが何回押したかの平均値。



技術実行点：クリッカー審査について

- 2つのクリッカー（数取り器）を両手に持ち、一方で加点、もう一方で減点を採り、その和をもとに集計を行う。
- 技術実行点は、個々のトリックにおける「成功、難易度、リスク、種類」のみを採点する。
※希少性、長スリープでの連続トリック、巧みで壮大な動き、独自性やスタイル、音合わせなどは、評価の対象としない



競技ルール詳細についてはこちら(英語)

<https://owyyc.com/rules/>

アベレージ算出に伴い、数式の関係から、「クリッカーアベレージが低い選手の方がTEが高い」という数値の逆転現象が一部であった為、次ページで解説します。

【解説】 クリッカーアベレージとTEの逆転現象について

クリッカーアベレージ

クリッカーが何回押されたかの平均値。
各ジャッジのカウントから平均を算出。

クリッカーカウント数

	選手1	選手2	選手…
ジャッジA	54	60	
ジャッジB	40	30	
ジャッジC	36	24	
ジャッジD	45	60	
ジャッジE	16	32	
ジャッジF	30	20	

平均値を算出

	選手1	選手2
クリッカーアベレージ	36.83	37.67

本資料の通り、TEのノーマライズ処理の影響で、状況により「クリッカーアベレージ」と「TE」の逆転現象(クリッカーアベレージが低い選手がTEで勝つ)が発生する場合があります。ただし、順位を決定する「最終得点」の算出はTEで行っているため、クリッカーアベレージについてはあくまでも参考値としてご認識ください。

TE (Technical Execution)

技術実行点。TEの最高点が60点の為、クリッカーカウントを以下数式によりノーマライズ処理(60点満点化)し、算出する。

$$TE = \text{クリッカー数} \div \text{審査した選手内の最高クリック数} \times 60$$

クリッカーカウント数

	選手1	選手2	同部門内の最高クリック数
ジャッジA	54	60	← 72
ジャッジB	40	30	← 50
ジャッジC	36	24	← 40
ジャッジD	45	60	← 60
ジャッジE	16	32	← 40
ジャッジF	30	20	← 30

ノーマライズ処理

ノーマライズ後のポイント

	選手1	選手2
ジャッジA	45	50
ジャッジB	48	36
ジャッジC	54	36
ジャッジD	45	60
ジャッジE	24	48
ジャッジF	60	40

自身のスコアシート内にて、最高クリック数を使用して各選手のスコアをノーマライズ

平均値を算出

	選手1	選手2
TE	46	45

※資料内の数値は本件を説明する為の一例であり、大会のスコアを引用したものではありません。