

Scales Open V6のフリースタイル提出期限は2/9です。

## 使用音楽ガイドライン

動画に使用する楽曲はPG13である必要があります。楽曲に過激な表現や公共良俗に反する言葉が含まれている場合、単語自体は問題ありませんが、過度に含まれている場合は使用しないでください。

## 動画ガイドライン

- プレーヤーはストリングが見えるように、濃い色の服を着て撮影してください。
- 動画には、プレーヤーのフリースタイル動画のみ収録してください。
- プレーヤーの動画にロゴや追加のコンテンツを含めることは禁止です。
- ビデオは、プレーヤーの手にヨーヨーが収まっている状態で始まり、プレーヤーのフリースタイルで最後にバインドした状態で終了してください。
- ビデオは1テイクである必要があり、複数の動画をつなぎ合わせることや、画角を変えるなどの編集をしてはいけません。
- 動画の速度の調整も禁止です。
- ジャッジがすべてのトリックをはっきりと見ることができるよう、プレーヤーとヨーヨーが動画のフレーム内に収まるように撮影してください。
- 動画は16:9のアスペクト比で撮影してください。(横長モード)
- これらのガイドライン沿っていない場合、動画が審査対象外となることをお知らせいたします。通知後、提出期限内にこれらのルールに合ったバージョンの動画が再度提出されなかった場合、あなたの動画は採点されません。

## スコアリングシステムの内訳

### PRO部門

予選は、クリッカーと3つの評価カテゴリで採点される1分間のフリースタイルです。

64%技術点:64点

クリッカー採点の詳細は次のとおりです。

- 難易度の低い成功した要素(エレメント)に対して、1点の加点が与えられます。
- より高いレベルの難易度の要素(エレメント)に対して、複数回のクリックが与えられます。

36%の評価点:最大36ポイントの平均値

評価カテゴリは次のとおりです。

- レアネス:12ポイント
- ゾーニング:12ポイント
- ミュージカルティ:12ポイント

決勝は、クリッカーと5つの評価カテゴリーで判断される2分間のルーチンになります。

50%技術点:最大50ポイントのノーマライズされた点数

50%評価点:最大50ポイントの平均値

評価カテゴリは次のとおりです。

- ミュージカリティ:15ポイント
- リスク:10ポイント
- レアネス:10ポイント
- ゾーニング:10ポイント
- コンプレキシティ:10ポイント

#### INTERMEDIATE部門(旧称AMATEUR部門)

この部門は、クリッカーと4つの評価カテゴリーで採点される1分間のフリースタイルです。

INTERMEDIATE部門では、PRO部門のヨーヨーコンテスト(州、地域、全国など)で上位10位以内に入ったプレイヤー、または以前のScales Open Amateur Contestの勝者は参加しないことを推奨します。あなたがこれに当てはまらない場合、どの部門参加するのかを決めるのは完全にあなた次第です！

40%技術点:最大40ポイントのノーマライズされた点数

60%評価点:最大60ポイントの平均値

評価カテゴリーは次のとおりです。

- プレシジョン:15ポイント
- ゾーニング:15ポイント
- ミュージカリティ:15ポイント
- バリエーション:15ポイント

#### AMATEUR部門

この部門は、新規のプレイヤーや新規の競技者が競技のルールで実力を試すための部門です。

AMATEUR部門は、5つの評価カテゴリーで採点される1分間のフリースタイルです。

AMATEUR部門は、大会出場経験が無い(または極めて少ない)プレイヤーを対象とした部門です。

100%評価点:最大100ポイントの平均値

評価カテゴリーは次のとおりです。

- プレシジョン:20ポイント
- ゾーニング:20ポイント
- ミュージカリティ:20ポイント
- バリエーション:20ポイント
- トリッククオリティ:20ポイント

#### X部門

X部門は、この部門に20人以上の参加者がいる場合にのみ、2分間の決勝と1分間の予選で構成されます。

#### ラウンド1:予選(1分)

予選は、クリッカーと3つの評価カテゴリーで採点される1分間のフリースタイルです。

64%技術点:64ポイント

36%の評価点:最大36ポイントの平均値

評価カテゴリは次のようになります。

- レアネス:12ポイント
- プレシジョン:12ポイント
- ミュージカリティ:12ポイント

ラウンド2:決勝(2分)

決勝は、クリッカーと5つの評価カテゴリーで採点される2分間のフリースタイルです。

50%技術点:最大50ポイントのノーマライズされた点数

- 技術的に公正な方法で部門を相互に適切に比較するために、X部門のクリッカースコアは統計的正規化を行う前に乗数によって調整されます。この乗数は、審査パネルによって準備されたサンプルとなるX部門フリースタイルのスコアに基づき算出されます。

50%の評価点:最大50ポイントの平均値

評価カテゴリは次のとおりです。

- ゾーニング
- ミュージカリティ
- レアネス
- リスク
- プレシジョン

CREATIVE VIDEO CONTEST

CREATIVE VIDEO CONTESTは、スコアリングシステムを一切使用せず、最大2分間のビデオを評価します。スコアリングシステムの代わりに、特別賞があり、入賞者には賞品が与えられます。

評価カテゴリの説明

トリッククオリティ(AMATEUR部門のみ)

トリッククオリティは、フリースタイルで成功したトリックの数と難易度を評価するカテゴリです。

このカテゴリを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- フリースタイル全体でいくつのトリックが成功したか？
- フリースタイル全体を通して行われたトリックの難易度はどれくらい高かったか。

プレシジョン: Precision (AMATEUR・INTERMEDIATE・X)

トリックやヨーヨーの軌道は綺麗だったか。

ヨーヨーの操作技術の高さがトリックを通して表現されていたか。

このカテゴリを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- プレイヤーによってヨーヨーの動きはうまくコントロールされてるか？
- プレイヤーは難なくトリックをこなしているように見えるか。
- プレイヤーのペースの取り方や流れを意識した動きが演技や技術の見せ方に貢献しているか。

バリエーション: Variance (AMATEUR・INTERMEDIATE・X)

バリエーションは、プレイヤーが行った熟練された動きのバリエーションを評価します。

このカテゴリーを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- 標準の競技者と比較して、プレイヤーは何種類のトリックを実行しましたか？
- プレイヤーは、ジャッジを驚かせたトリックアーキタイプ(動き・形)を実行しましたか？
- プレイヤーは見栄えのする方法でさまざまなトリックタイプを実行できましたか、それともトリックによって、習熟度の差が出てしまっていましたか？

ゾーニング: Zoning

ゾーニングは、プレイヤーがトリック内で占める空間を中心に空間の展開と利用度を評価します。

このカテゴリーを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- プレイヤーは、自分の真正面にある空間(ゾーン)の以外でもトリックを行なっていますか？
- プレイヤーは、トリックを行うゾーンを強調しすぎて、トリックの一般的な意図から外れた表現になっていませんか？

ミュージカルリティ(音楽性): Musicality

ミュージカルリティは、プレイヤーが使用した音楽にトリックと全体的なフリースタイルをどれだけうまく振り付けたかを評価します。音楽性スコアの高い演技は、プレイヤーが選択した音楽の性質を滞りなく反映します。

このカテゴリーを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- フリースタイルには、音楽の要素を反映したトリックが顕著な頻度で含まれていましたか？
- 音楽がフリースタイルとしての質の向上に貢献していますか？
- プレイヤーは、曲のテンポまたはペースを使用して、特異な方法でトリックを実行しましたか？
- プレイヤーのトリックは、選択した音楽のスタイル、性質、リズムを反映していますか？
- プレイヤーの動作は音楽に自然と合っていますか？

レアネス: Rareness (Pro / X)

我々は、ステージ上で独創的なトリックやスタイルの表現を行うプレイヤーを評価する伝統的な評価カテゴリーについて、レアネススコアの導入によって賛同します。レアネススコアの高いフリースタイルは、新しい、革新的なヨーヨーのトリックと技術が含まれます。

このカテゴリーを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- プレイヤーは、標準的な競技人口プールで他の多くの選手と共通するトリックを行なったか、それとも彼らは新しいアイデアや独自のスタイルを披露する冒険をしたか。
- 通常のフリースタイルと比較して、プレイヤーのルーティンはどの程度対照的でしたか(顕著な違いが見られたか)？

リスク: Risk (Pro / X)

リスクは、標準的なトリックよりもはるかに難しいトリックに挑戦したプレイヤーを評価するカテゴリです。

このカテゴリを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- プレイヤーは、トリックの難易度の観点から、得意な範囲から逸脱したか、それとも、試行されたトリックの観点から安全でしたか？
- プレイヤーは、トリックの成功不成功によってルーチンの結果や外観に大きな影響を与える可能性のあるトリックに挑戦したか？

コンプレキシティ(複雑性): Complexity (Proのみ)

複雑さは、選手のトリックセット(コンボ)の密度を評価します。

このカテゴリを評価する際に選手と審査員が考えるべきいくつかの質問は...

- マウントの複雑さの観点から、プレイヤーのルーティンでのトリックはどれくらい密度が高かったですか？
- 複雑なマウントで実行された要素はフリースタイルの要素として適切にマッチしていましたか？