



## Japan Ice Hockey Federation

Kishi Memorial Hall, 1-1-1 Jinnan, Shibuya-ku, Tokyo 150-8050  
TEL +81-3-3481-2404 FAX +81-3-3481-2407  
e-mail: jihf@jihf.or.jp



平成 30 年度スポーツ振興くじ助成事業

## 2018-2019\_JIHF\_Skills\_Challenge@兵庫\_開催要項

【事業名】 『Skills Challenge』平成 30 年度スポーツ振興くじ助成事業

【主催】 公益財団法人 日本アイスホッケー連盟

【主管】 兵庫県アイスホッケー連盟

【責任者】 (公財)日本アイスホッケー連盟 普及本部長 中村 慎

【目的】 個人のシュートの正確性やスピードなどアイスホッケーの基礎的な技術を競う。  
また、アイスホッケーの浸透拡大を行う。

【内容】 国際アイスホッケー連盟(IIHF)が開発した様々な個人スキルテストを実施し、合計ポイントで競う。各選手たちが、自分の記録で国や地域、年齢、性別に関係なく競う。

※6種目の競技に関しては別紙参照

※6種目を測定しなければ競技結果に反映できません。

【実施年代】 兵庫県登録チームの小学5年生、中学生(共に男女)を対象に募集、実施する。

【開催日時】 平成31年2月16日(土) 18時15分～21時30分

【集合時間】 17時00分(集合次第、競技説明を行います)

【場所】 ひょうご西宮アイスアリーナ

【参加費】 1,000円(集合時に集めます) ※ジャージは何でも構いません

【個人情報】 本事業において得た個人情報は本事業のみに使用する。

【問合せ先】 兵庫県アイスホッケー連盟

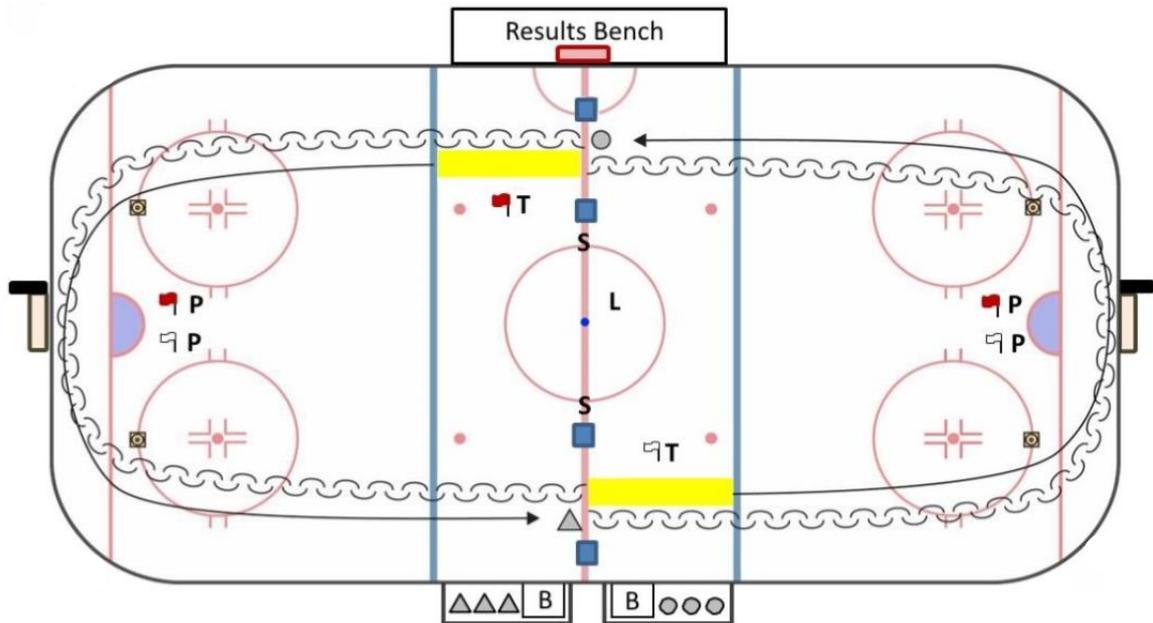
担当理事 戸澤 090-3676-9896

jets10tzw@gmail.com

## 5 スキルチャレンジの実施方法

《各種テストの具体的な実施方法》

### SKILL TEST 1 – Fastest Lap 最速ラップ

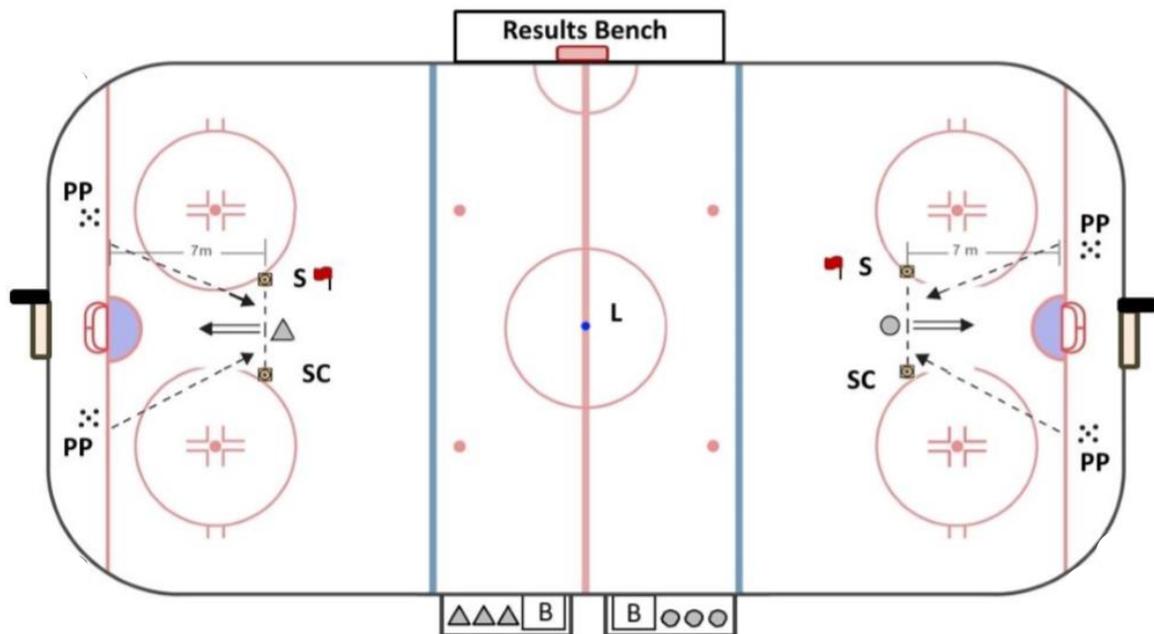


#### 凡 例

△、○：選手、■：パイロン(8)、L：統括責任者(1)、B；選手ベンチ担当者(2)、  
S：スタート/フィニッシュ担当者(2)、T：トランジション適否確認担当者(2)、  
P：パイロン通過適否確認担当者(4)、担当者総数（統括責任者を除く）10名

- ① 上図のとおり、氷上の8箇所にパイロンを配置する。
- ② 選手はベンチに座って待機する。
- ③ 選手は、リンクの両側のスタート/フィニッシュラインの後ろからスタートする。
- ④ このテストはホイッスルで始まり、2人の選手が同時にスタートする。
- ⑤ バックスケーティングで反時計回りにスタートする。
- ⑥ 選手は、半周したところでピボットし、フォアスケATINGに切り替える。
- ⑦ ピボットは、トランジションゾーン内（レッドラインを過ぎてからブルーラインに到達するまでの間）で実行しなければならない。
- ⑧ このテストは、バックとフォアスケATINGで1周するまでの時間を 100 分の1秒単位で計測する。（正式な大会では光センサーを使用して計測する。）
- ⑨ 選手の体のどこかの部分（スティックを除く）が開始したスタート/フィニッシュラインを横切ったところで計測を終了する。

## SKILL TEST 2 – Shooting Accuracy シュートの正確性

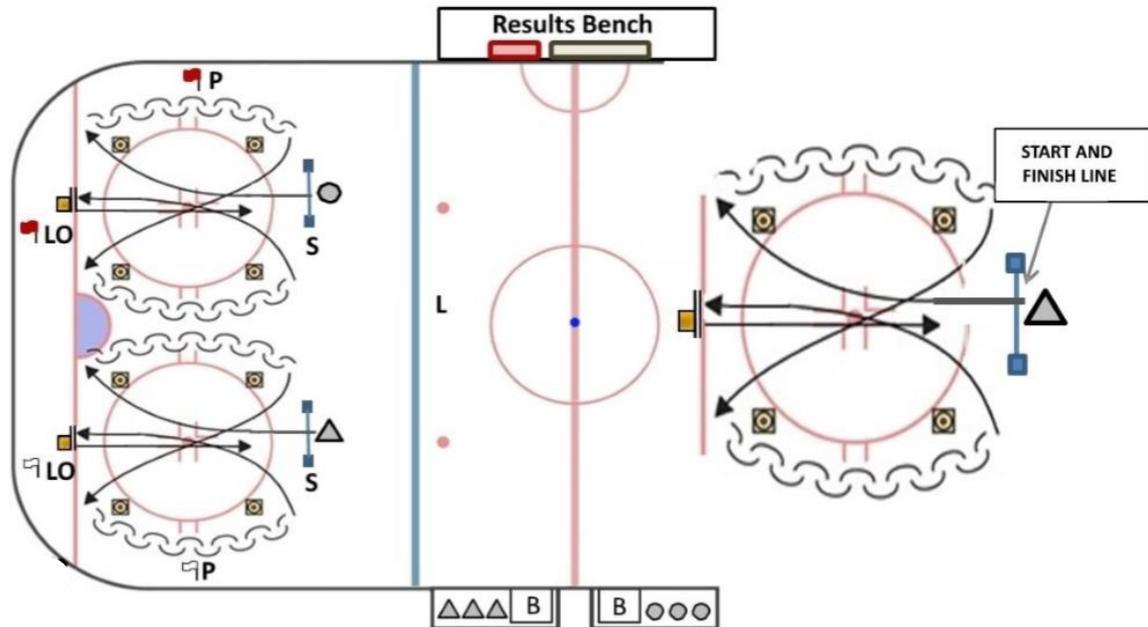


### 凡 例

△、○：選手、■：パイロン(4)、L：統括責任者(1)、B；選手ベンチ担当者(2)、  
S：開始/終了告知担当者(2)、SC：得点記録担当者(2)、  
PP：パス出し担当者(4)、担当者総数（統括責任者を除く）10名

- ① 携帯用スプレー塗料を使用して、ゴールラインと平行に7m離れた場所にシュートラインを引く。
- ② シュートラインは6mの長さに引き、両端にパイロンを配置する。
- ③ ゴールに「練習用シューター」をセットし、このうち股下を除く4隅をターゲットとする。（正式な大会では、ゴールの4隅に破壊可能なターゲットがセットされる。）
- ④ このテストはホイッスルで始まり、30秒でタイムアウトとなる。
- ⑤ 選手は、シュートラインより後方に位置しなければならない。
- ⑥ 2人のパス出し担当者は、ゴールラインの後方のゴールポストから5メートル離れた両側に位置する。
- ⑦ 2人のパス出し担当者は、選手に対して、ゴール後方から交互にパックをパスする。
- ⑧ 選手は、1つのパスを受け取るごとに、ターゲットに向かってシュートする。命中したら1点としてカウントする。
- ⑨ 選手は、4つのターゲット全てに命中させなければならない。全てのターゲットに命中しない前に同じターゲットに命中してもそれは得点としてカウントしない。
- ⑩ 30秒以内に4つのターゲット全てに命中した場合は、その後どのターゲットに命中しても1点としてカウントする。（正式な大会では、4つのターゲット全てに命中させるために要した時間で争う。）

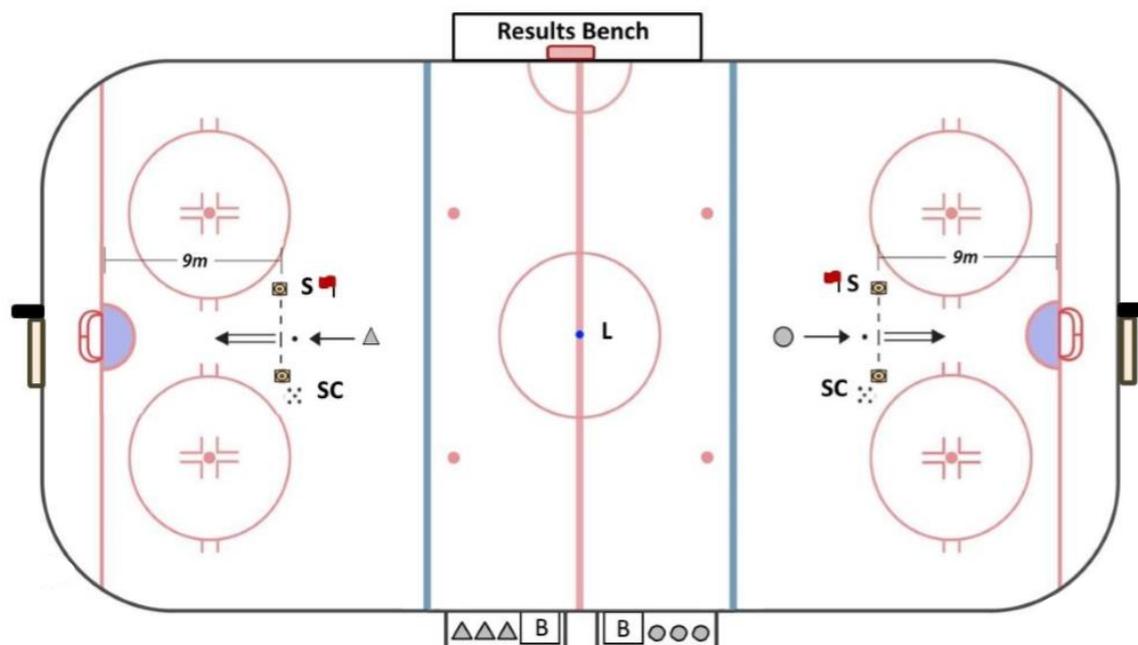
### SKILL TEST 3 – Skating Agility スケーティングの敏捷性



△、○：選手、■：パイロン(24)、L：統括責任者(1)、B；選手ベンチ担当者(2)、  
S：スタート/フィニッシュ担当者(4)、P：パイロン通過適否確認担当者(4)、  
LO：ゴールライン通過確認担当者(4)、担当者総数（統括責任者を除く）14名

- ① 携帯用スプレー塗料を使用して、フェイスオフサークルの最もブルーラインに近いライン上から 1.5m離れたところにスタート/フィニッシュラインを引く。
- ② 上図のとおり、それぞれのフェイスオフサークルの外側4箇所とスタート/フィニッシュラインの両端にパイロンを配置する。
- ③ 選手は、スタート/フィニッシュラインの後方からスタートする。
- ④ 選手は、サークル左上のパイロンに向かってフォアスケーティングで進む。
- ⑤ 選手は、サークル左上のパイロンに到達したところでピポットし、外側に沿ってバックスケーティングで進む。
- ⑥ 選手は、サークル右上のパイロンまでバックスケーティングで進み、右上のパイロンに到達したところで、バックからフォアにピポットする。
- ⑦ 選手は、サークル左下のパイロンまで斜めにフォアスケーティングで進み、左下のパイロンに到達したところで、フォアからバックにピポットする。
- ⑧ 選手は、左下のパイロンの外側に沿ってサークル右下のパイロンまでバックスケーティングで進む。
- ⑨ 選手は、サークル右下のパイロンに到達したところで、バックからフォアにピポットし、ゴールラインまでフォアスケーティングで進む。
- ⑩ 選手は、ゴールラインを超えたところでストップし、フォアスケーティングでフィニッシュラインまで戻る。
- ⑪ このテストはホイッスルで始まり、スタート/フィニッシュラインを横切るまでに要した時間を計測する。

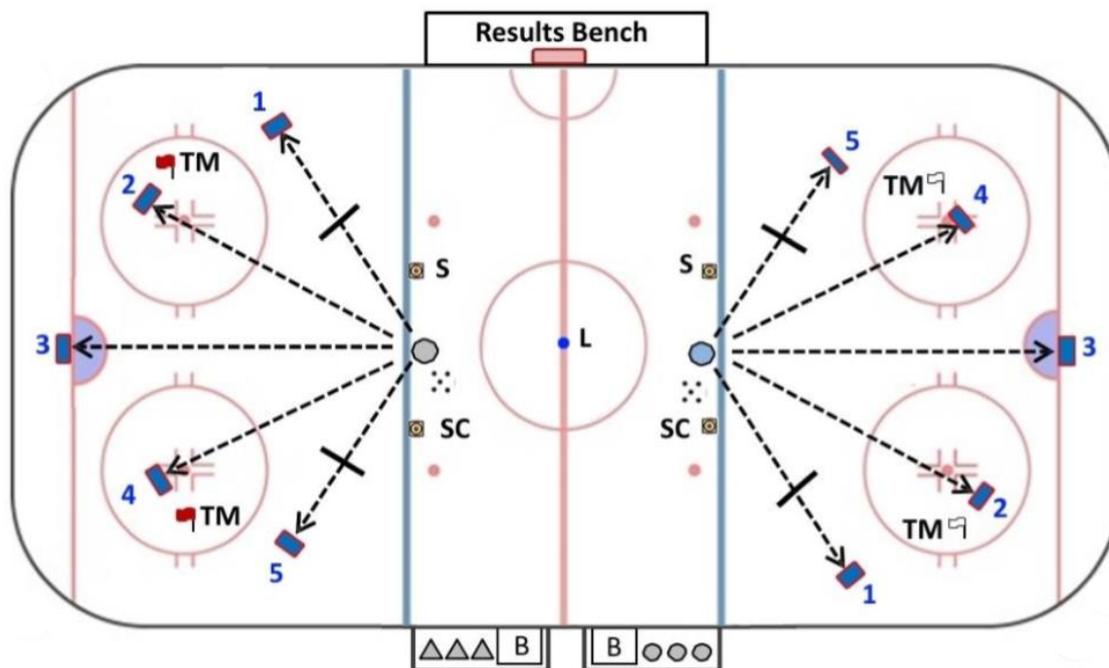
## SKILL TEST 4 – Fastest Shot 最速シュート



### 凡 例

△、○：選手、■：パイロン(4)、■：スピードガン(2)、L：統括責任者(1)、  
B：選手ベンチ担当者(2)、S：開始/終了告知担当者(2)、SC：記録担当者(2)、  
スピードガン計測担当者(2)、担当者総数（統括責任者を除く）8名

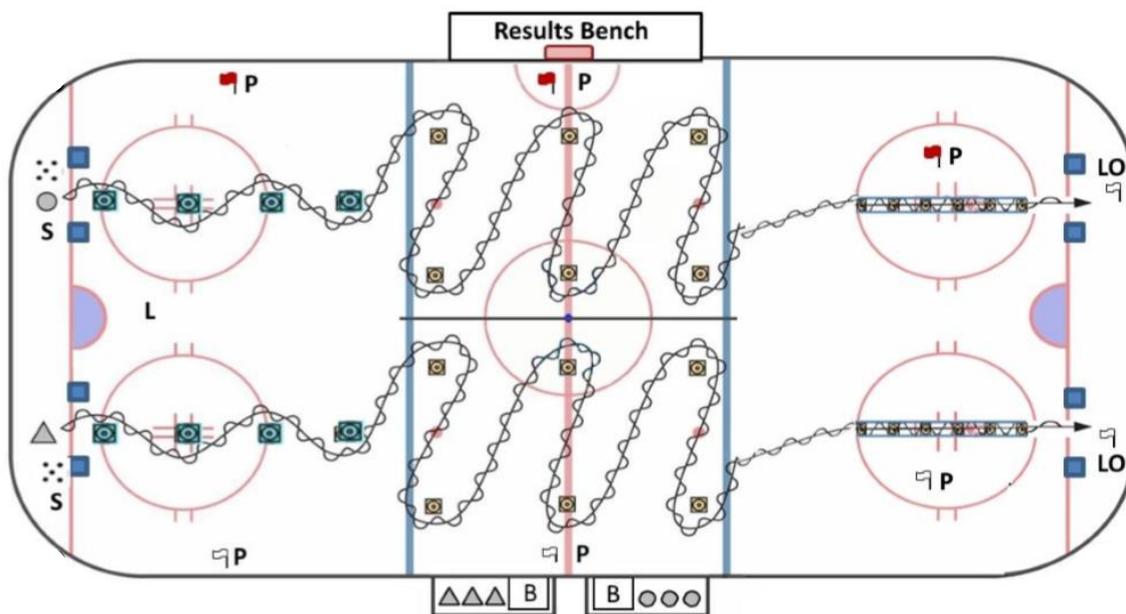
- ① 携帯用スプレー塗料を使用して、ゴールラインと平行に9m離れた場所にシュートラインを引く。
- ② シュートラインは8mの長さに引き、両端にパイロンを配置する。
- ③ 全ての選手のシュートのスピードを測定するために、ゴールの裏にスピードガンを設置する。（計測者がゴール裏に中腰になって、その都度スピードガンで計測する。）
- ④ シュートに用いるパックは、ブルーライン付近にまとめておく。
- ⑤ パックは、シュートラインの後方に1個ずつ置き、選手はそのパックをゴールに向けて打つ。
- ⑥ どの選手も2回のシュートを試みることができる。
- ⑦ 選手は、シュートを打つ前にパックに向かってスケATINGで助走することができる。但し、スケATINGはブルーラインの内側から始めなければならない。
- ⑧ シュートがネットに当たらない場合は、シュートをやり直すことができる。
- ⑨ 2回のシュートのうち、速い方の値を記録として残す。



#### 凡 例

△、○：選手、■：パイロン(4)、：ターゲット（ミニゴール）(10)、  
 L：統括責任者(1)、B；選手ベンチ担当者(2)、S：開始/終了告知担当者(2)、  
 SC：得点記録担当者(2)、TM：パス成否判定担当者(4)、  
 担当者総数（統括責任者を除く）10名

- ① 上図のとおり、左右のブルーライン内に5つのターゲット（ミニゴール）を氷上に配置する。
- ② 1番目及び5番目のターゲットと選手との間の真ん中に障害物（ホッケースティックなど）を配置する。
- ③ ブルーラインの後方の中央付近にパックをまとめておく。
- ④ このテストは、ホイッスルの合図で始まり、30秒間に成功させたパスの回数をカウントする。
- ⑤ 選手は、ブルーラインの後方に立ち、1から5の順番によりターゲットに向けてパスを放つ。
- ⑥ パックがターゲット（ミニゴール）に納まらなくても、その一部に当たった場合はパスが成功したものと見做す。
- ⑦ 選手は、1番のターゲットから順にパスを成功させなければ、次のターゲットに移ることができない。
- ⑧ 選手が30秒以内に5つ全てのターゲットへパスを成功させた場合は、再び一番からパスを放ち、時間内に成功したものは回数に加えることができる。



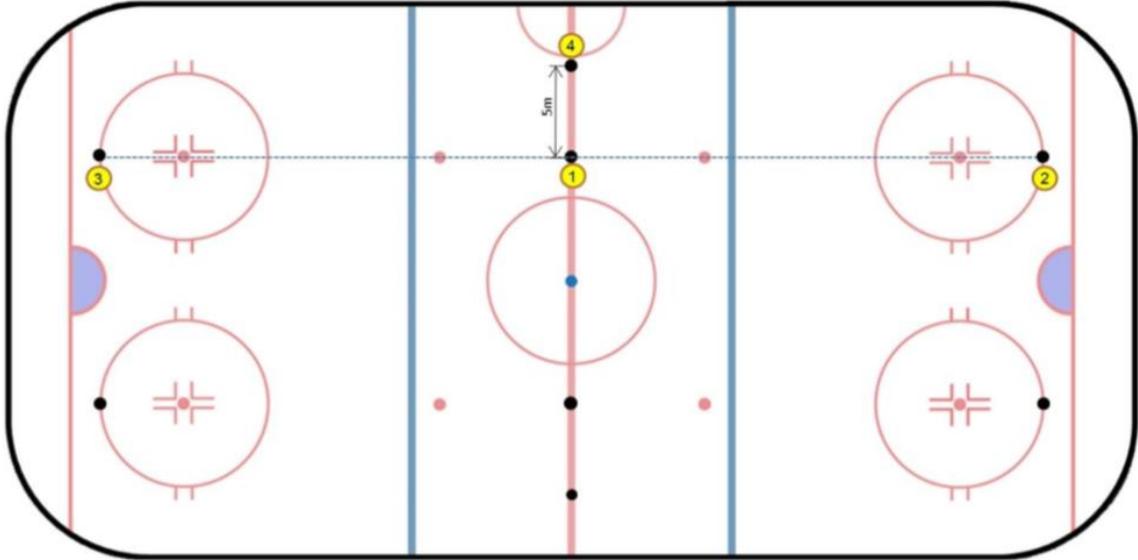
### 凡 例

△、○：選手、■：パイロン(28)、金属製ハンドリングトレーナー(12)、  
 L：統括責任者(1)、B：選手ベンチ担当者(2)、S：スタート合図担当者(2)、  
 P：パイロン通過適否確認担当者(6)、LO：ゴールライン通過計測担当者(2)、  
 担当者総数（統括責任者を除く）12名

- ① このテストは、上図のように2列で行い、1列に14個のパイロンと6個の金属製円盤（商品名：ハンドリングトレーナー）を配置する。
- ② 氷上の片側のゴールラインにスタートライン、反対側のゴールラインにフィニッシュラインを設け、それぞれに2つのパイロンを5m間隔で並べてその範囲を示す。
- ③ このテストはホイッスルを合図に始められ、選手がスタートラインの後方から出発してフィニッシュラインを横切るまでに要する時間を計測する。
- ④ 選手はパックをコントロールし、4つのパイロンをスラロームしながら前進する。
- ⑤ ニュートラルゾーンでは、選手はパックをコントロールしながら、3組6つのパイロンを縫うように前進する。
- ⑥ 選手は、最後のパイロンを通過した後、6つの金属製円盤が縦に並んでいる方へ向かい、円盤の間にパックを通しながら前進を続ける。
- ⑦ 選手がフィニッシュラインを通過した時点で所要時間を計測し、このテストが終了する。

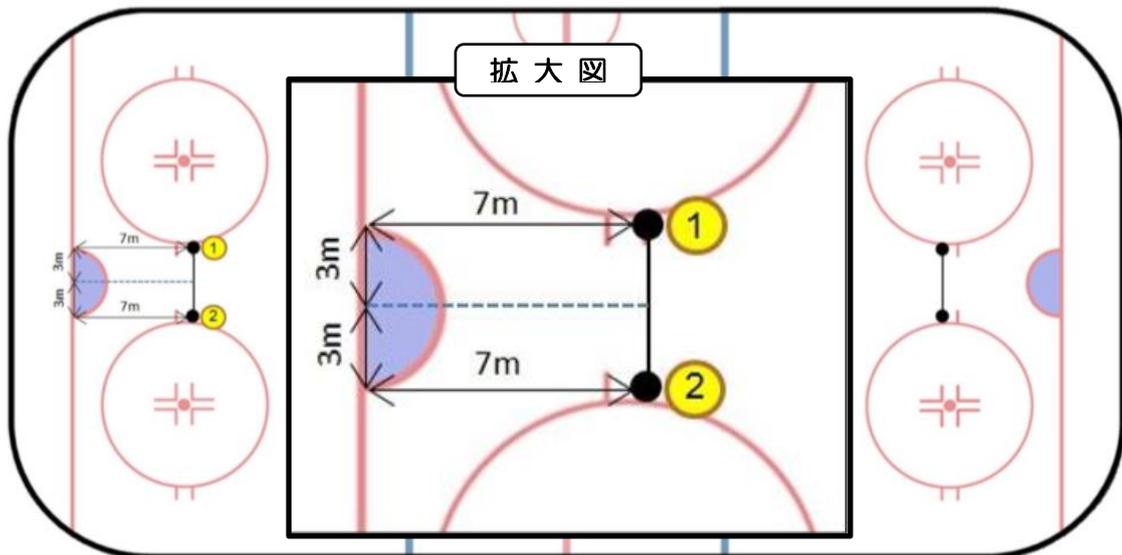
## 6 各種ライン、ターゲット及びパイロン等の設定位置の計測方法

### SKILL TEST 1 – Fastest Lap (measurement) 最速ラップ

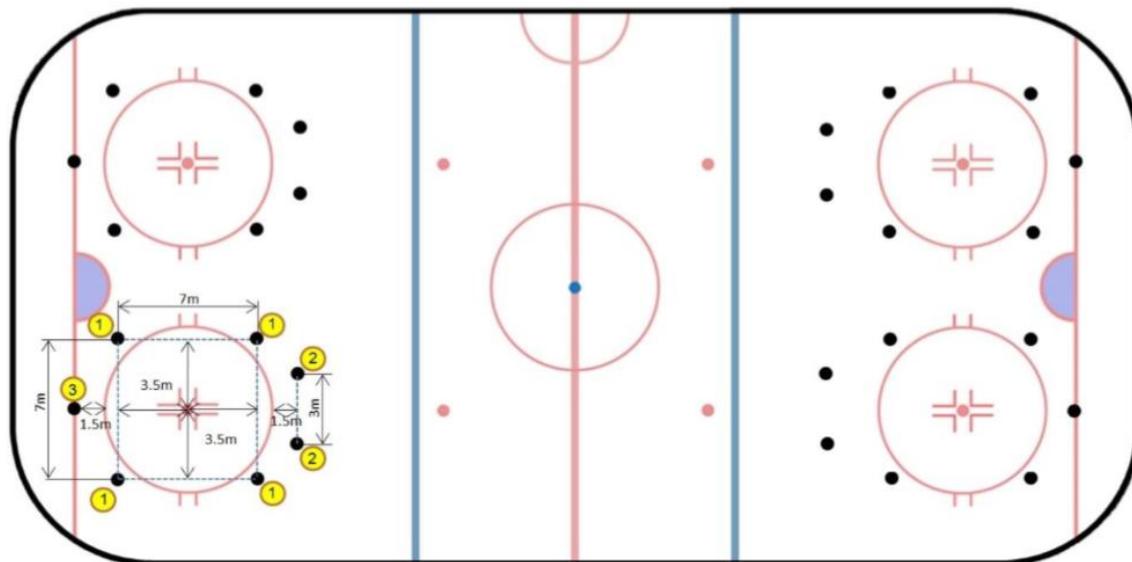


- ① 8つのパイロンの配置場所は、上図のとおり。
- ② スタート/フィニッシュラインを示す2つのパイロンの間隔は5m。

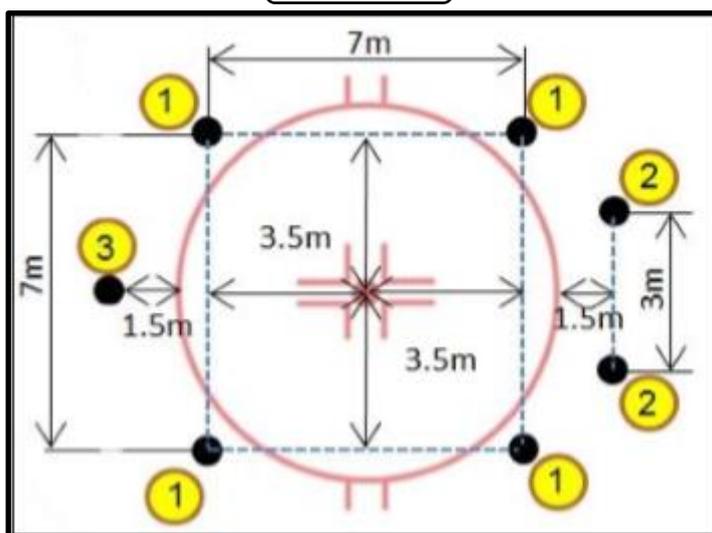
### SKILL TEST 2 – Shooting Accuracy (measurement) シュートの正確性



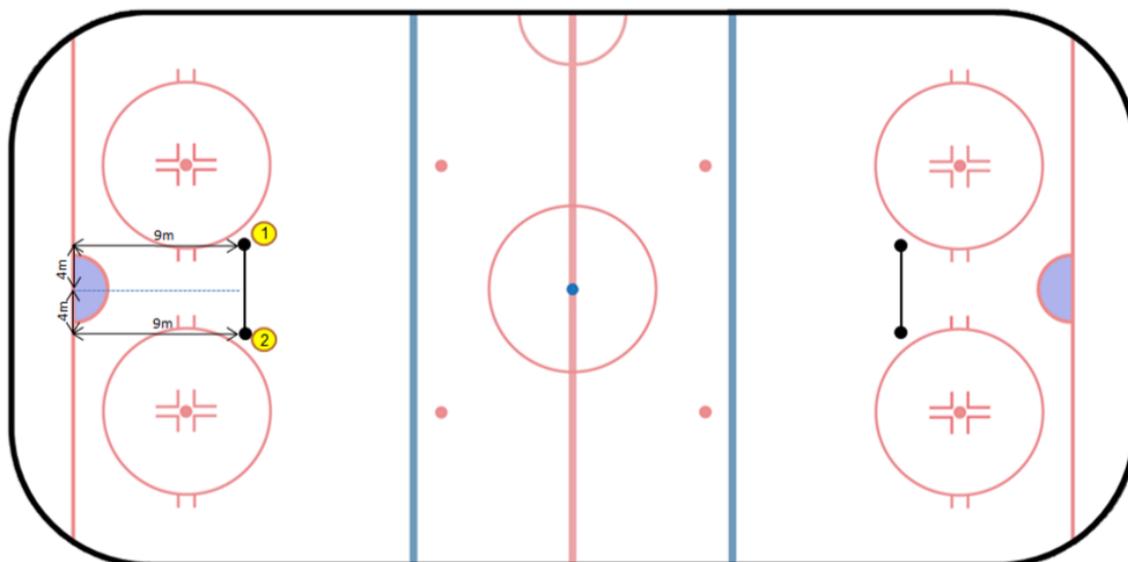
- ① シュートラインとゴールラインの距離は7m。
- ② シュートラインの長さは6m。
- ③ シュートラインは、携帯用スプレー塗料を用いて、ゴールラインと平行に引く。
- ④ シュートラインの両端にパイロンを一つずつ配置する。



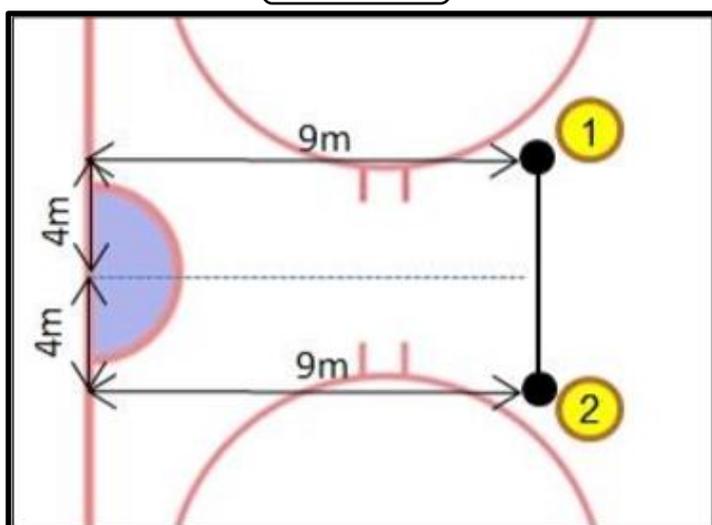
拡大図



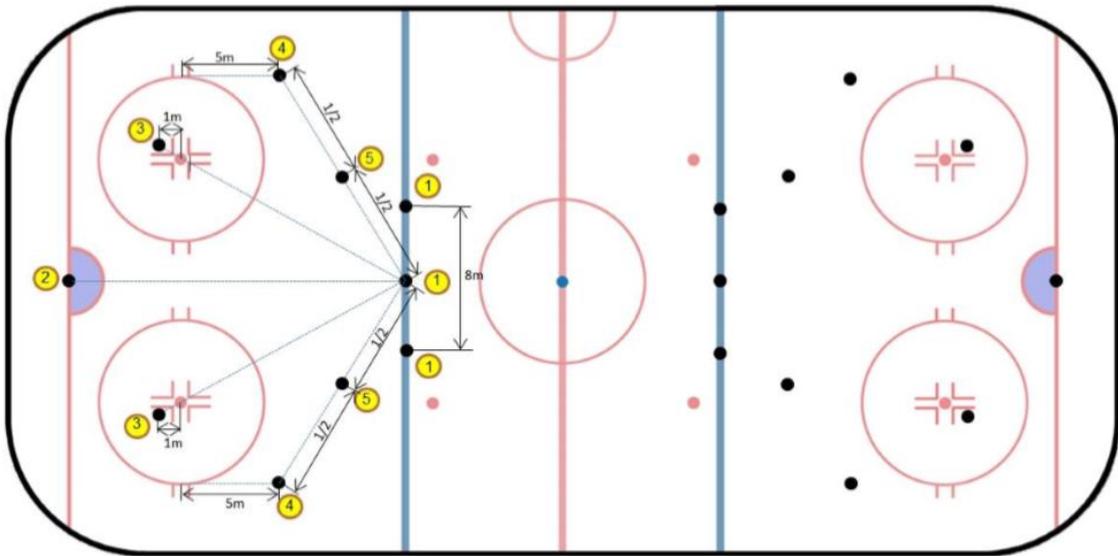
- ① 上図のように、フェイスオフサークルの最もブルーラインに近い円周上から 1.5m離れたところにスタート/フィニッシュラインを引く。
- ② スタート/フィニッシュラインの長さは3mで、携帯用スプレー塗料を使用して線を引く。
- ③ スタート/フィニッシュラインの両端にパイロンを一つずつ配置する。(上図2)
- ④ 一つのフェイスオフサークルの周りに4つのパイロン(上図1)を置く。パイロン間の距離は7mで、正方形を描くように配置する。
- ⑤ 上図3のポイントは、ゴールライン上の仮想点であり、印もしないし、パイロンも置かない。



拡大図

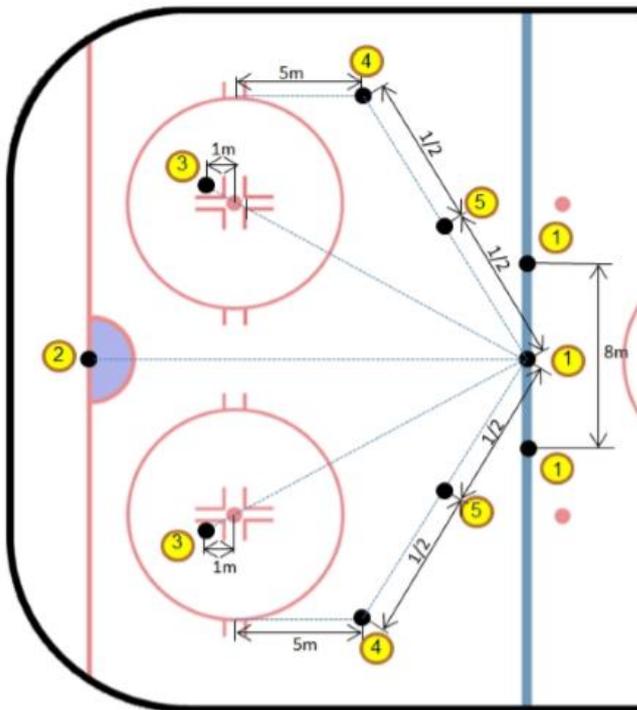


- ① シュートラインとゴールラインの距離は9m。
- ② シュートラインの長さは8m。
- ③ シュートラインは、携帯用スプレー塗料を用いて、ゴールラインと平行に引く。
- ④ シュートラインの両端にパイロンを一つずつ置く。

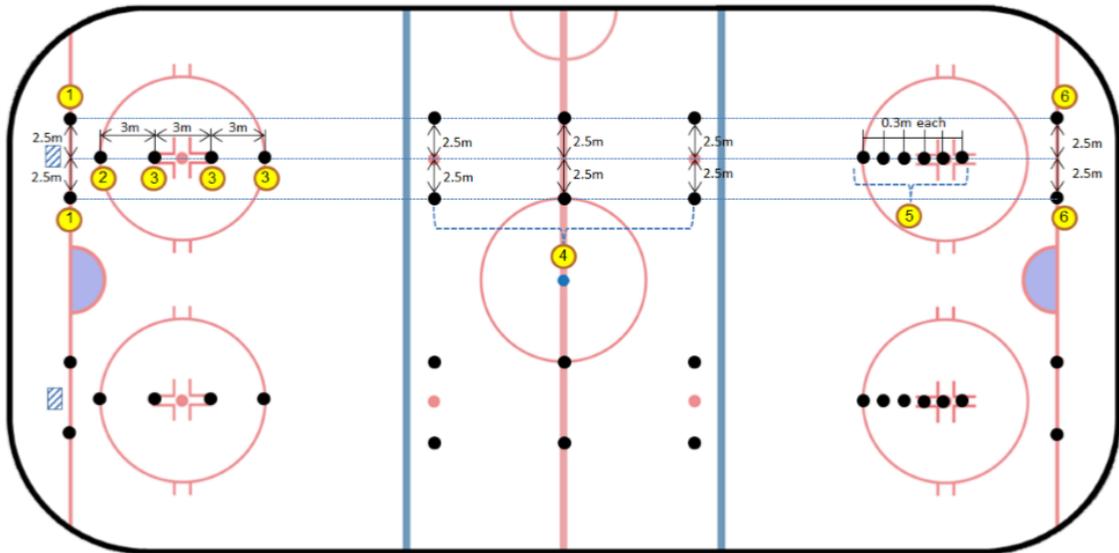


Detail view measurement:

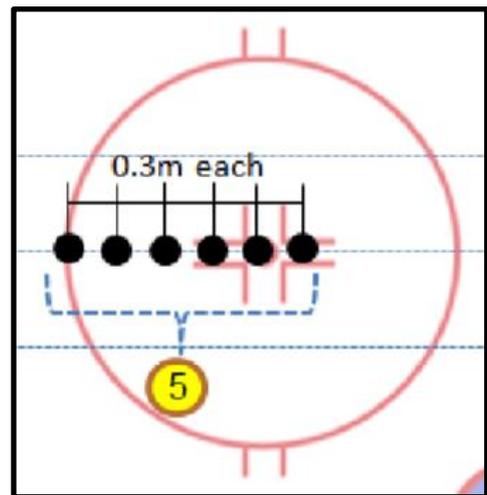
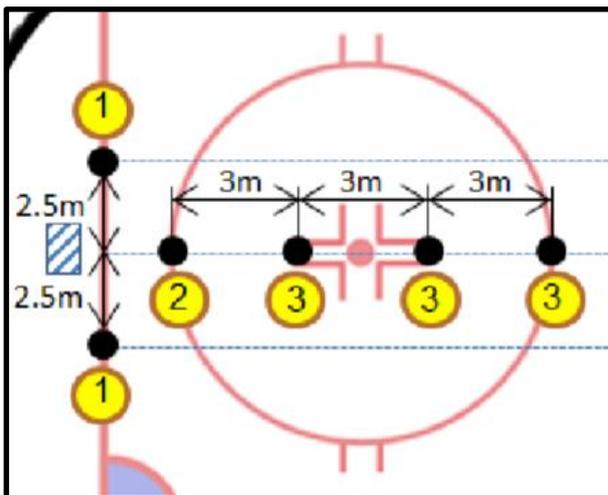
詳細図



- ① 上図のとおり、ブルーライン上の中央から4mの位置にパイロンを一つずつ配置し、8mのパスラインを設定する。
- ② 上図のとおり、ブルーライン内に5つのターゲット（ミニゴール）を配置する。
- ③ 上図2のターゲットは、ゴールラインの中央に配置する。
- ④ 上図3及び4のターゲットは、図のとおりに測定したポイントに配置する。
- ⑤ 上図4のターゲットと選手との中間に、それぞれスティックなどの障害物（図の5）を配置する。



拡大図



- ① スタートラインはゴールライン上に設け、フェイスオフスポットからの仮想延長線との交点をその中心とし、2.5m離れた両側にパイロンを一つずつ配置する。(図の1)
- ② 反対側のゴールライン上にフィニッシュラインを設け、スタートラインと同様、フェイスオフスポットからの仮想延長線との交点をその中心とし、2.5m離れた両側にパイロンを一つずつ配置する。
- ③ スラロームのための最初のパイロン(図の2)は、上図のとおり、フェイスオフサークルの最もゴールラインに近い円周上に配置し、残り3つのパイロン(図の3)は、半径方向に3m間隔で配置する。
- ④ ニュートラルゾーンのパイロンは、上図のとおり、スタートラインに設置したパイロンとフィニッシュラインに設置したパイロンと平行になるように、5m間隔で対になるように設置する。なお、その設置個所は、センターライン及びブルーラインの外側1.5mの仮想ラインの交点とする。