

ローザンヌ・ユースオリンピック 選手派遣のしくみ

LAUSANNE
2020



YOUTH
OLYMPIC
GAMES

公益財団法人 日本アイスホッケー連盟

ローザンヌ・ユースオリンピックの概要

- 1 開催期間 2020年1月10日（金）～22日（水）
- 2 開催地 スイス ローザンヌ
- 3 実施種目 アイスホッケー 男・女 6チームトーナメント
男・女 3on3トーナメント
- 4 出場資格 2004年（平成16年）1月1日から
2005年（平成17年）12月31日まで
の間に生まれた選手。
 - 1月～3月生まれの高校1年生の選手
 - 4月～3月生まれの中学3年生の選手
 - 4月～12月生まれの中学2年生の選手

ローザンヌ (Lausanne) の位置



ローザンヌ (Lausanne) の町並み



各トーナメントのチーム数・出場枠等

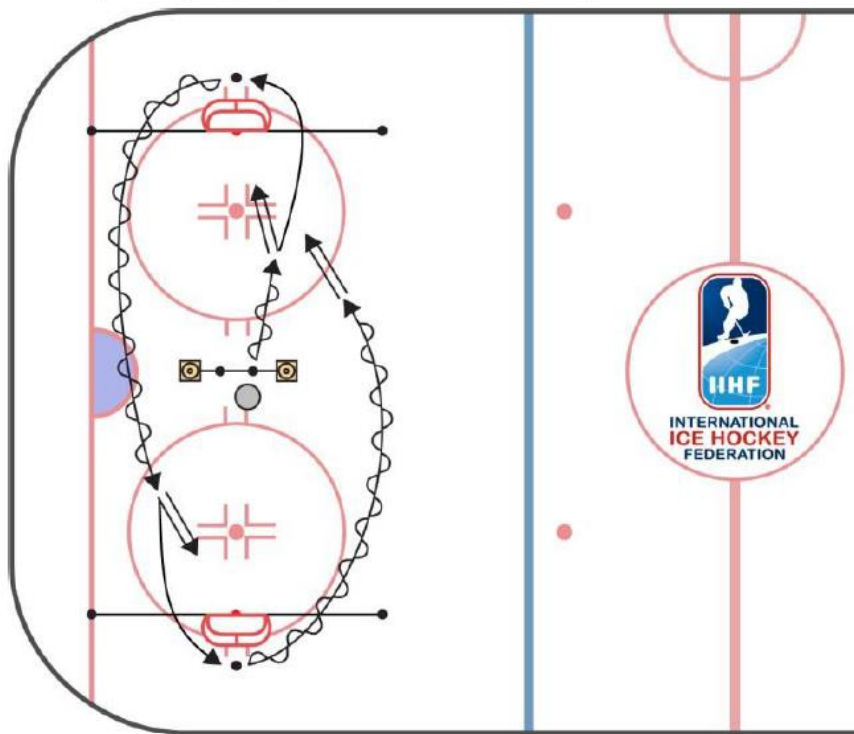
区分	男女6チームトーナメント	男女3on3トーナメント
チーム数	男女ともに6チーム	男女ともに8チーム
選手数	プレーヤー15名（180名） ゴールキーパー2名（24名）	プレーヤー11名（176名） ゴールキーパー2名（32名）
出場枠	<ul style="list-style-type: none"> 開催国には男女1チームずつの出場枠を付与 ユースランキング上位10カ国には、男女どちらか1チームの選択権を付与 <p>（日本は、女子チームに決定）</p>	<ul style="list-style-type: none"> 参加希望国には男女1名ずつのプレーヤー出場枠を付与 男女1名ずつの出場者は、IIHFの指定するスキルチャレンジにより、各国の最終選考会の成績（計測時間）で決定 ユースランキング上位15カ国と開催国にはゴールキーパー男女1名ずつの出場枠を付与
開催期間	2020年1月17日～22日	2020年1月10日～15日

各トーナメントの出場枠決定方法の詳細

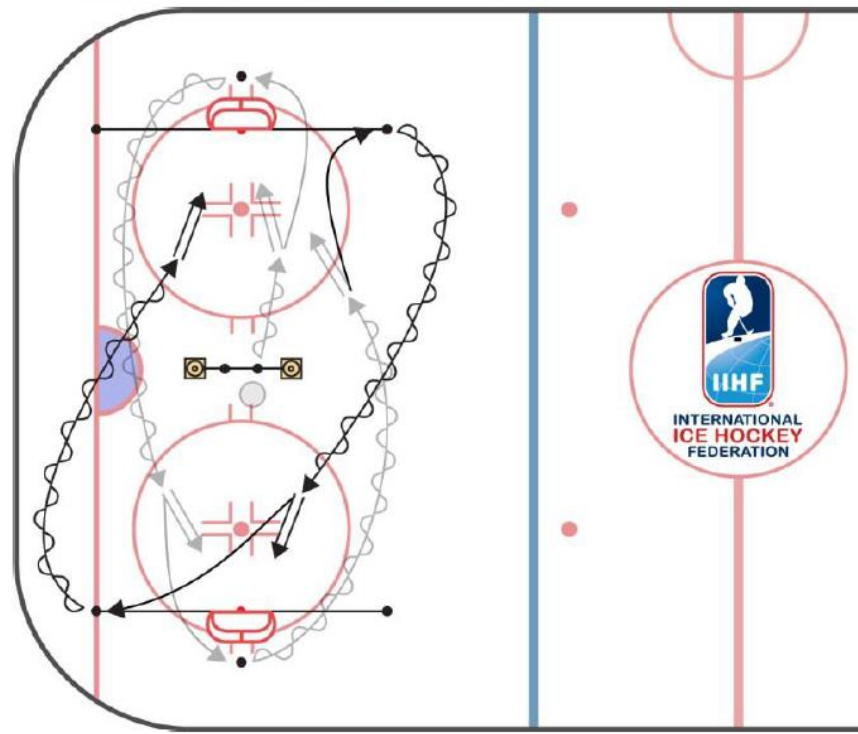
- 1 男・女6チームによるトーナメントの参加国は、開催国のスイスを除き、2018と2019シーズンのU18世界選手権の結果に基づいて2019年4月30日に発表されるユースランキングに基づいて出場権が与えられる。
- 2 ユースランキングの上位10 NOCには、6チームトーナメントの出場枠が与えられ、男女いずれにするかを上位から順に選ぶ。（日本は女子）
- 3 上記ユースランキングの上位15 NOCは、3on3トーナメントのゴールキーパー男女1名ずつの出場枠が与えられる。（開催国含め16名×2）
- 4 上記ユースランキングに拘らず、参加を希望するNOCには3on3トーナメントのプレーヤー男女1名ずつの出場枠が与えられる。（上限176名）
- 5 3on3トーナメントの男女1名ずつのプレーヤーは、IIHFが定めるスキルチャレンジによる最終選考会を各国が行って決定する。
- 6 残りの3on3トーナメントのプレーヤーは、各国の最終選考会の結果を統合した順により、男子2名、女子3名を上限としてNOCに配分される。

ローザンヌ YOG 2020 の国内最終選考会で使用する スキルチャレンジの方法

例：1つ目～3つ目のパックのサンプルプレイ
Example of playing the 1st, 2nd, and 3rd puck

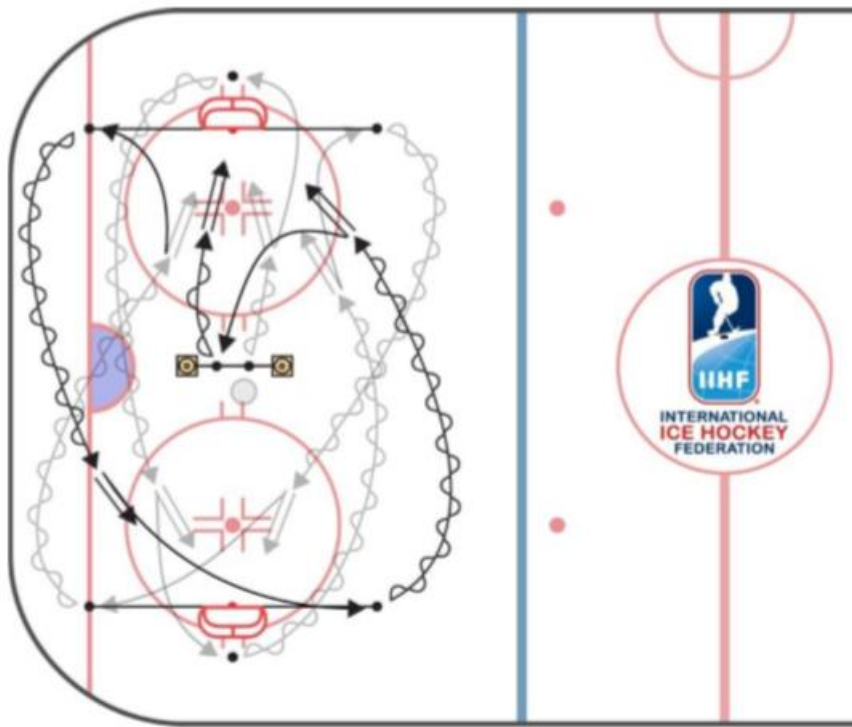


例：4つ目～5つ目のパックのサンプルプレイ
Example of playing the 4th and 5th puck

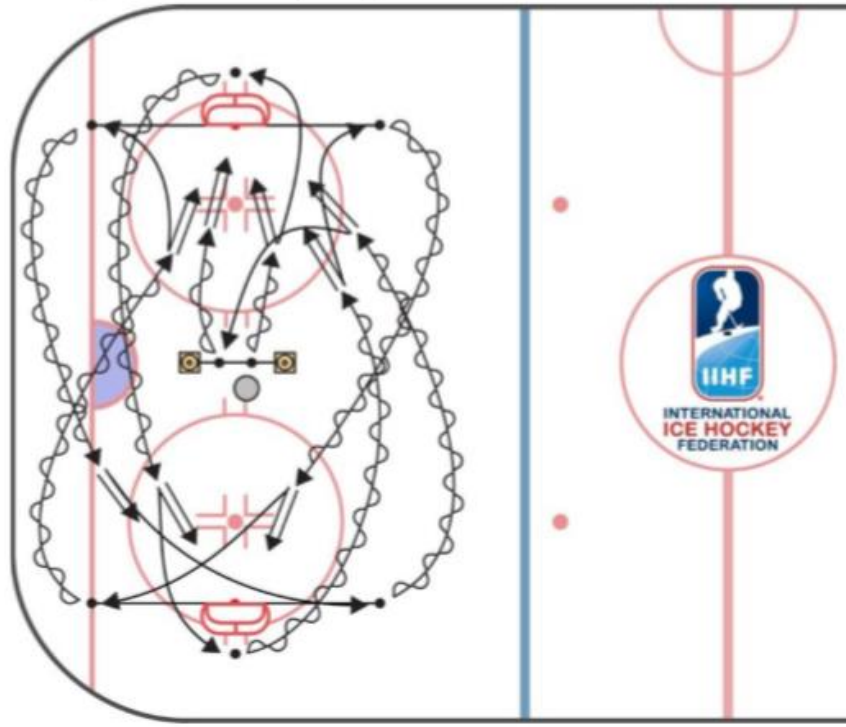


ローザンヌ YOG 2020 の国内最終選考会で使用する スキルチャレンジの方法

例 6つ目~8つ目のパックのサンプルプレイ
Example of playing 6th, 7th and 8th puck



例 テスト全体のサンプルプレイ
Example of the complete performance of the test



ローザンヌ YOG 2020 の国内最終選考会で使用する スキルチャレンジの方法



スキルチャレンジの成績の計算方法

- 1 スキルチャレンジでは、所要タイムを100分の1秒の精度で計測し、2回のテストのうち、成績の良い方を最終結果とする。
- 2 スキルチャレンジのテストでは、実際のタイムにペナルティタイムを加えたものを成績とする。
- 3 「ゴールに入らなかった場合」と「選手が保持しているパック以外のパックに触れた場合」には、ペナルティが科せられる。
- 4 最初のペナルティは1秒、2回目は2秒、3回目は3秒、4回目は4秒の追加タイムが加算され、ペナルティが5回に達すると失格となる。
- 5 5回以上のペナルティを受けた場合に加え、間違ったゴールにシュートした場合、間違ったパックを拾った場合、同じパックを2回シュートした場合、センターラインを越えてスタートした場合なども失格となる。

男女3on3トーナメントへ派遣するプレイヤーの選考方法

区分	時期・場所	実施内容等
周知期間	6月	<ul style="list-style-type: none"> 選考の手順とスキルチャレンジの方法について、日ア連ホームページ等を通じて周知する。
ブロック選考会	6月～8月 各地	<ul style="list-style-type: none"> ブロックごとに選考会を開催し、IHFの定めるスキルチャレンジの方法で出場選手の所要時間を計測する。 ブロックごとの成績をまとめて、日ア連の普及委員会に報告する。
全国最終選考会	9月7日～8日 帯広市	<ul style="list-style-type: none"> 各ブロックの成績を集計し、各ブロック第1位の男女1名ずつと2位以下を全国一律に並べた成績の上位8名ずつの男女を加えた総勢32名に全国最終選考会への出場権を与える。 全国最終選考会へ参加するための旅費は、一部を除き参加者負担となるので、出場権獲得者に参加意思の確認を行い、辞退者が生じた場合は、順次、下位の選手に参加意思を確認する。 最終選考会で1位の成績を収めた男女1名ずつにユースオリンピックの出場権を与える。10位までの選手の成績もIHFに報告し、出場枠の配分に備える。 計測の様子は、全てビデオに収め、IHFに報告する。

男女3on3トーナメントの派遣に関する経費負担

区 分	実 施 内 容 等
ブロック予選会参加費	・自己負担
最終選考会参加費	・宿泊費は、日ア連で全額を負担する。 ・交通費は、日ア連で一部を負担する。（交通費の半額または15,000円のうち、低額のほうの金額を負担する。残りの金額は、所属加盟団体または参加者の自己負担。）
メディカルチェック受診費	・JOC及び日ア連で全額を負担する。
ユースオリンピック派遣費	・JOC及び日ア連で全額を負担する。
パスポート申請手数料	・自己負担（5年間有効旅券：11,000円）

LAUSANNE
2020



YOUTH
OLYMPIC
GAMES

各ブロックでの選考会の実施を
よろしくお願いいたします。

2020 Youth Olympic Games National Skills Challenge Operations Manual

2020 ユースオリンピック大会
国内スキルチャレンジ予選
オペレーションマニュアル

Version 1
December 2018



Initiated and published in 2018 by the
International Ice Hockey Federation
Brandschenkestrasse 50
8027 Zürich, Switzerland

Tel: +41-44-562-2200
Fax: +41-44-562-2239
Internet: www.iihf.com
E-mail: iihf@iihf.com

©2018 by the International Ice Hockey Federation

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrievable system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or photocopying, recording or otherwise without prior permission of the copyright owner.

This manual is subject to periodic updates and change to some of its contents. The tests and their operations will not be directly affected by these adjustments and all concerned parties will be notified.

Table of Contents

1	2020 冬季ユースオリンピック大会 3-on-3 2020 Winter Youth Olympic Games 3-on-3	4
2	3-on-3 トーナメントへの参加資格について 3-on-3 Tournament Qualification System	4
3	スキルチャレンジテスト Skills Challenge Test	5
4	オペレーション Operations	5
4.1	必要な装備 Equipment Required	6
4.2	氷上の準備 Setting up the Ice	6
4.3	準備の手順 Setup Step-by-Step	7
4.4	役割と責任 Roles and Responsibilities	12
5	テストを受ける選手について Player Performing the Test	13
6	ルール Rules	18
6.1	ペナルティ Penalties	18
6.2	失格 Disqualification	19
6.3	ペナルティの計算- 最終結果への追加タイム Penalty Calculation – Time Additions to the Final Result	19
6.4	タイブレイクの手順 Tie-breaking Procedure	20
7	最終結果と最終順位 Final Results and Final Ranking	20
8	最後に Closing	21

1 2020 冬季ユースオリンピック大会 3-on-3 **2020 Winter Youth Olympic Games 3-on-3**

3 on 3 は、アイスホッケーの意識を高め、より多くのユース選手がゲームを始めたり続けたりできることを目的としています。クロスアイスでプレイされる 3 on 3 のフォーマットは、チーム・クラブ、そして連盟にリンク使用の可能性を最大限に活用し、選手の技術的および戦術的なスキルをさらに向上させる機会を提供します。小さなエリア且つ少ない選手数で行うことによって、各選手はシュート数やパス数などゲームにおいてより多くの機会に関わることができます。

The 3-on-3 aims to raise awareness of ice hockey and to encourage more youth to start or to continue to play the game. The 3-on-3 format, which is played cross-ice, offers the opportunity to teams, clubs and associations to make the most out of ice availability and to further develop players' technical and tactical skills. In a smaller area with fewer players, each player is more involved in the game which shows, for example, in the number of shots taken or passes made.

スイス、ローザンヌで開催される 2020 冬季ユースオリンピック競技大会(YOG)の 3 on 3 トーナメントは、208 名の選手（男子 104 名、女子 104 名）にオリンピックに参加する機会が与えられます。The 3-on-3 Tournaments of the 2020 Winter Youth Olympic Games (YOG) in Lausanne, Switzerland will provide 208 athletes (104 male and 104 female) the opportunity to compete in the Games and take part in the Olympic experience.

2 3-on-3 トーナメントへの参加資格について **3-on-3 Tournament Qualification System**

スケーターとゴールテンダーの参加資格に関する詳細は、下記リンクに記載されています。

<https://www.iihf.com/en/static/5444/youth-olympic-games>

All of the details concerning the qualification of players and goaltenders are outlined in the “Qualification System” document which is available at <https://www.iihf.com/en/static/5444/youth-olympic-games>

3 on 3 トーナメントに参加する意思のある NOC は、IIHF 加盟国連盟と協力して、国内スキルチャレンジ大会を開催しなければなりません。各 NOC の大会において 1 位になった選手には、参加枠が割り当てられます。残りの参加枠については、各参加国内で開催されるすべての最終結果を踏まえ、すでに参加枠が与えられた選手を除き、全体ランキングの高い順に応じて参加枠が割り当てられます。各国の参加数上限は、男子は 3 選手、女子は 4 選手です。主催国のスイスは、自動的に参加枠の上限に応じて参加させることができます。

In brief, each National Olympic Committee (NOC) willing to participate in the 3-on-3 tournament must, in co-operation with the IIHF Member National Association (MNA), organize a National Skills Challenge competition. The best player from each NOC will be allocated a quota place. The remaining quota places will be allocated according to the next best ranked players in the global overall Skills Challenge final results ranking until all quota have been used. As the Qualification System shows, the cap per country is three in the men's category and four in the women's category. Switzerland, as the host, will automatically be entitled to send athletes as per the caps to the 3-on-3 tournaments.

ゴールテンダーの参加選手は、ユースランキングに基づいて決定されるためゴールテンダーのためのスキルチャレンジの開催はありません。

The goaltender qualification will be done based on the Youth Ranking and therefore there is no Skills Challenge to be organized for goaltenders.

3 スキルチャレンジテスト Skills Challenge Test

スキルチャレンジは、スケーティング（バック含む）、スティックハンドリングおよび障害物を避けて得点するシューティングをする1種目のテストです。これは、戦術や判断力、リスクテイクを踏まえた幾つかの技術的なスキル、スピード、スタミナおよび機敏性を兼ね備えたテストです。

The Skills Challenge consists of just one simple test in which the players will need to skate back and forth, stickhandle and shoot the puck in order to score over an obstacle. The test combines several technical skills, speed, stamina and agility while the rules also allow room for tactics, decision-making and risk-taking.

テストは、2回挑戦することができます。2回のテストの内、成績が良い方を最終結果として記録されます。上位10選手（男女各10選手）の結果記録をIIHFに通知し、IIHFグローバルスキルチャレンジランキングにエントリーされます。

The players are allowed to perform the test **twice**. The **better result** out of the two attempts will remain as **the final result**. The results of the best 10 players (10 male and 10 female) are to be sent to the IIHF to form the IIHF global Skills Challenge Ranking.

すべての国内スキルチャレンジは、管理と検証のために撮影される必要があります。もし結果とともにビデオが提出されない場合、結果は無効となり、その国からの参加資格はなくなります。

All National Skills Challenge events will need to be **filmed** for possible control and verifications. If the NOC does not submit the video material along with the results, the results of those athletes cannot be considered valid. Practically in such case, all of the athletes from the respective country will be disqualified.

4 オペレーション Operations

このセクションでは、スキルチャレンジ競技の準備とオペレーションについて、詳しく説明します。
This section provides details on the setup and the operation of the Skills Challenge competition.

4.1 必要な装備

Equipment Required

リンク片面で運営するために必要な装備：
 Equipment required to run in one end:

2 Tape Measures / 巻尺 2	Test – Setup / テスト-準備
At least 2 Markers / マーカー 2 以上	Test – Setup / テスト-準備
1 Water-based paint / 水性ペイント 1	Test – Setup / テスト-準備
2 Cubes or Pylons / キューブまたはパイロン 2	Test – Setup / テスト-準備
1 Ice drill / アイスドリル 1	Test – Setup / テスト-準備
1 Camera to film the whole test / 全テストを撮影するカメラ 1	Test – Setup / テスト-準備
2 Stop Watches / ストップウォッチ 2	Test / テスト
2 Display Boards for timing – Optional / タイム表示用ボード 2 (オプション)	Test / テスト
8 Pucks (as per IIHF Rulebook) / パック 8 (IIHF ルールブックに従う)	Test / テスト
2 Goals (as per IIHF Rulebook) / ゴール 2 (IIHF ルールブックに従う)	Test / テスト
2 Wooden boards/planks/benches at least 30cm high 高さ 30cm 以上の木版/厚板/ベンチ 2	Test / テスト

4.2 氷上の準備

Setting up the Ice

世界で開催されるスキルチャレンジは、世界中どの場所においても同じ規格で運営されることを確実にするために、事前に正確なサイズに測定されマーキングされなければなりません。スキルチャレンジを開始する前に、サイズを測り氷上にマーキングをする必要があります。

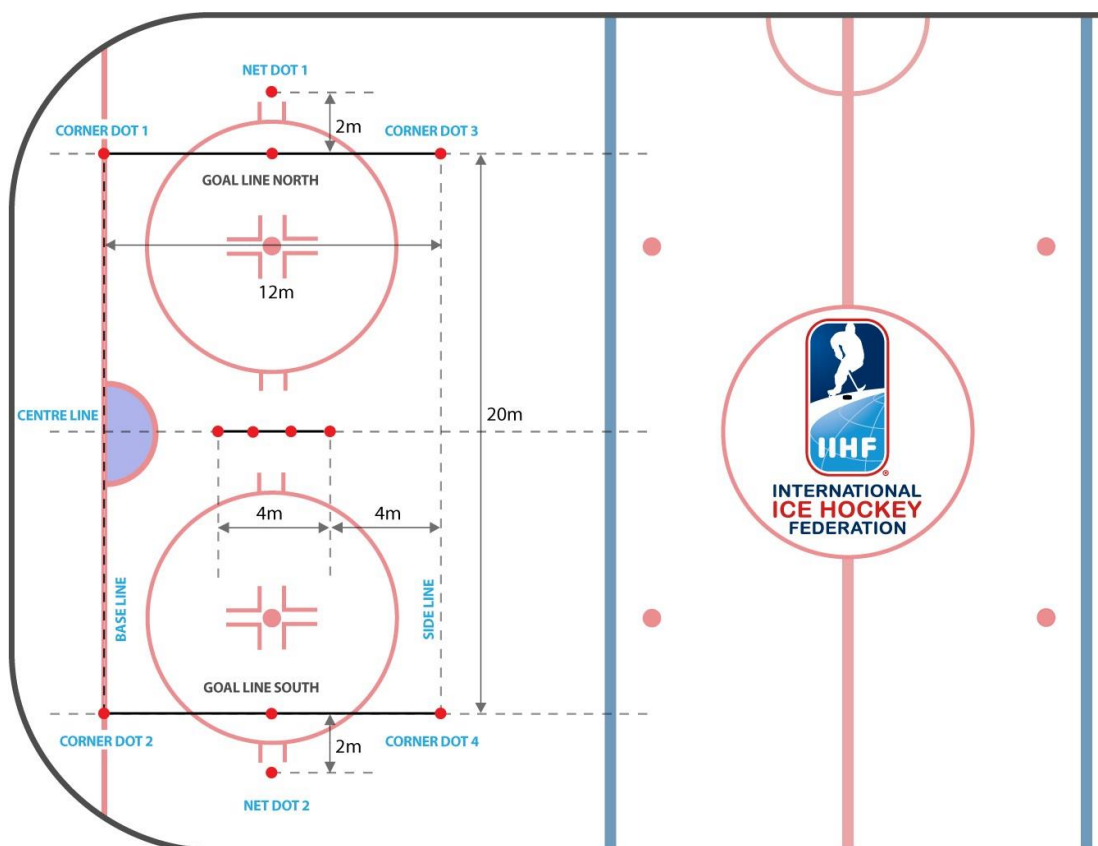
To ensure the universal operation of the Skills Challenge and that the standards are the same everywhere in the world, the test must be measured to the correct size and marked out in advance. This will require the pre-measuring and marking of the ice surface prior to the beginning of the Skills Challenge Test.

準備の手順として、主に3段階があります：
 The procedure consists of three main areas:

- 巻尺で距離を測定する
Measure distances with the measuring tape
- 測定点に幅 2cm の穴をあける
Drill a 2cm wide hole at the measured point
- 水性ペンキで穴を埋めて凍らせる
Fill in the holes with water-based paint and let it freeze

次の図は、テストに必要なマーキングの位置を示しています。これは開始前の氷上準備の概要を説明するものです。

The following diagram shows the locations of the test ice markings. This diagram is meant to be an overview of the pre-competition ice set-up.



4.3 準備の手順

Setup Step-by-Step

テスト（競技）の準備責任者は、スキルチャレンジの氷上準備に関するビデオを見ることを強くお勧めします。このビデオは、下記にて見ることができます：

<https://www.iihf.com/en/static/5444/youth-olympic-games>

It is highly recommended that the persons responsible for the setup of the competition carefully watch the video called *Setting up the ice for the skills challenge*. The video is available on <https://www.iihf.com/en/static/5444/youth-olympic-games>

Step 1:

- ボード間の氷上幅サイズを測定する(キックプレート⇄キックプレート)
Measure the width of the ice from board to board (kick plate to kick plate)
- 測定したボード間の中央にマーキングする (センターライン)
Mark the middle of the total width between the boards (this will be the CENTRE LINE)

Step 2:

- ブルーライン近くでステップ 1 を繰り返す
Repeat step 1 closer to the blue line
- ゴールライン上でステップ 1 を繰り返す
Repeat step 1 on the goal line
- 測定する都度、測定中央点にマーキングする
Mark the middle of the length each time

Step 3:

- 各中央点を結び「センターライン」をつくりマーキングする
Align a measure tape on the marks to create the “CENTRE LINE”
- エンド（ゴール裏）ボードからゴールクリーズ中心に向かって 4 m の地点を計測する
Measure 4m from the end boards towards the middle of the goal crease
- その 4 m の地点がベースラインとなり、マーキングする
Mark the ice at 4m to mark the “BASE LINE”

Step 4:

- ゴールクリーズ右側のエンド（ゴール裏）ボードからゴールラインに向かって 4 m の地点を計測しその地点にベースラインをマーキングする
On the right of the goal crease, measure 4m from the end boards towards the goal line and mark the ice at 4m to mark the “BASE LINE”
- ゴールクリーズ左側も同様にマーキングする
Repeat on the left

Step 5:

- ベースライン上に巻尺を合わせ、センターラインとの交差点に巻尺の 10m を合わせる
Place the measure tape on the BASE LINE marks, crossing the CENTRE LINE measure tape on the 10m mark
- ベースライン上に置いた巻尺の 0m 地点が「CORNER DOT 1」、20m 地点が「CORNER DOT 2」となりマーキングする
On the BASE LINE, mark the 0m spot (CORNER DOT 1) and the 20m spot (CORNER DOT 2) on the ice

Step 6:

- センターライン上に置いた巻尺の 0m 地点を、ベースライン上に置いた巻尺の 10m 地点（ベースラインとの交差点）に合わせる
Position the CENTRE LINE measure tape with 0m mark on the 10m mark of the BASE LINE measure tape on goal line

- そのセンターライン上に置いた巻尺の 4m 地点(pylon dot)、6m 地点(center ice)、8m 地点(pylon dot)および 12m 地点(SIDE LINE)にマーキングする
Mark the ice at 4m (pylon dot), 6m (center ice), 8m (pylon dot) and 12m (SIDE LINE)
- 注意：4m と 8m 地点が、スキルテストのスタートライン幅になります。(パイロンのアイコンでマークされています)
Note: The marks at 4m and 8m will be the end points of the STARTING LINE for the skill (marked by the pylon icon on the drawing)

Step 7:

- ベースライン上の「CORNER DOT 1」からブルーラインに向かって 12mの地点を計測する
Measure out 12m from the CORNER DOT 1 on BASE LINE towards the blue line
- ベースライン上の「CORNER DOT 2」からブルーラインに向かって 12mの地点を計測する
Measure out 12m from CORNER DOT 2 on the BASE LINE towards the blue line

Step 8:

- センターラインの 12m 地点とステップ 7 の両地点を結んだ 10m地点を交差させ、サイドラインをつくる
Crossing the CENTRE LINE measure at the 10m mark, place the measure tape on the 12m marks on the ice to create the SIDE LINE
- 氷上の 20m 地点にマーキングする
Draw 20m mark on the ice

Step 9:

- ゴールライン上「CORNER DOT 1」から 12m 地点とサイドラインが交差する地点の「CORNER DOT 3」、同様に「CORNER DOT 2」から 12m 地点とサイドラインが交差する地点の「CORNER DOT 4」をマーキングする
Mark CORNER DOT 3 and CORNER DOT 4 where they cross the 12m marks on the ice (opposite ends of the SIDE LINE)
- 「CORNER DOT 1」と「CORNER DOT 3」両地点を結ぶラインに巻尺を置く
Place the measure tape between CORNER DOTS 1 and 3
- その 4m、6m、8m の地点にマーキングを入れる
Mark the ice at 4m, 6m, and 8m
- 同様に「CORNER DOT 2」と「CORNER DOT 4」両地点を結ぶラインに巻尺を置く
Place a measure between CORNER DOTS 2 and 4
- 同様にその 4m、6m、8m の地点にマーキングを入れる
Mark the ice at 4m, 6m and 8m

Step 10:

- 「CORNER DOT 1」と「CORNER DOT 3」両地点を結ぶライン（12m、8m、6m、4m、0m）を描く
Draw a line crossing the marks at 12m, 8m, 6m, 4m to 0m
- これが新しいゴールラインとなります
This is the new GOAL LINE
- 反対側の「CORNER DOT 2」と「CORNER DOT 4」もラインを描く
Repeat on the other side
- センターラインの8m、6m、4mの地点にマーキングする
Mark the CENTRE LINE between the 8m, 6m and 4m marks
- これがスキルテストのスタートラインとなります
This is the STARTING LINE of the skill

Step 11:

- センターラインの4mと8mの地点にドリルで穴をあけ、その穴に水性ペンキを流し入れる
Drill holes on the CENTRE LINE at the 4m and 8m mark and fill it with water-based paint
- その地点をパイロンで覆う
Cover with a pylon

Step 12:

- 各コーナードットにドリルで穴をあける
Drill a hole at each CORNER DOT
- あけた穴に色のついた水を流し入れる
Fill the holes with colored water
- 各コーナー穴の隣にパックを置く
Place a puck next to the spots in the corners of the square

Step 13:

- ゴールラインの6m地点（ゴールラインの中央）にドリルで穴をあけ色のついた水を流し入れる
Drill a hole on the GOAL LINE at 6m (center of the goal line) and fill with colored water
- この地点はゴールの中心点を示します
The dot indicates the center of the goal
- もう一方のゴールも同様にします
Repeat for the other goal

Step 14:

- 各センターゴールドットから各ボードに向かって 2m を計測し、マーキングする
Measure 2m from the center goal dot towards the boards and mark the ice
- この両地点は、ネット裏に設置するパックの位置となります
This is the spot for the puck behind the net

Step 15:

- 各ゴールラインにゴールを置き、ゴール前に障害物を設置する
Position the goals on their respective GOAL LINES and put the obstacle in front of the goals
- 障害物は、ベニヤ板や木製の板、またはベンチを使用する
Use plywood, a wooden plank or a bench as an obstacle
- 障害物の高さは**最低でも 30cm** が必要です
Obstacle height needs to be **at least 30cm**
- 障害物は各センターゴールドット上に設置する
The obstacle should be just on top of the center goal dot

Step 16:

- 各「CORNER DOT」にパックを置く
Place a puck on each CORNER DOT
- 各ネット裏にパック1つずつ置く
Place 1 puck behind each net
- スタートライン上にパックを 1 m 間隔に 2 つ置く
Place 2 pucks with approximately 1m distance apart on the STARTING LINE

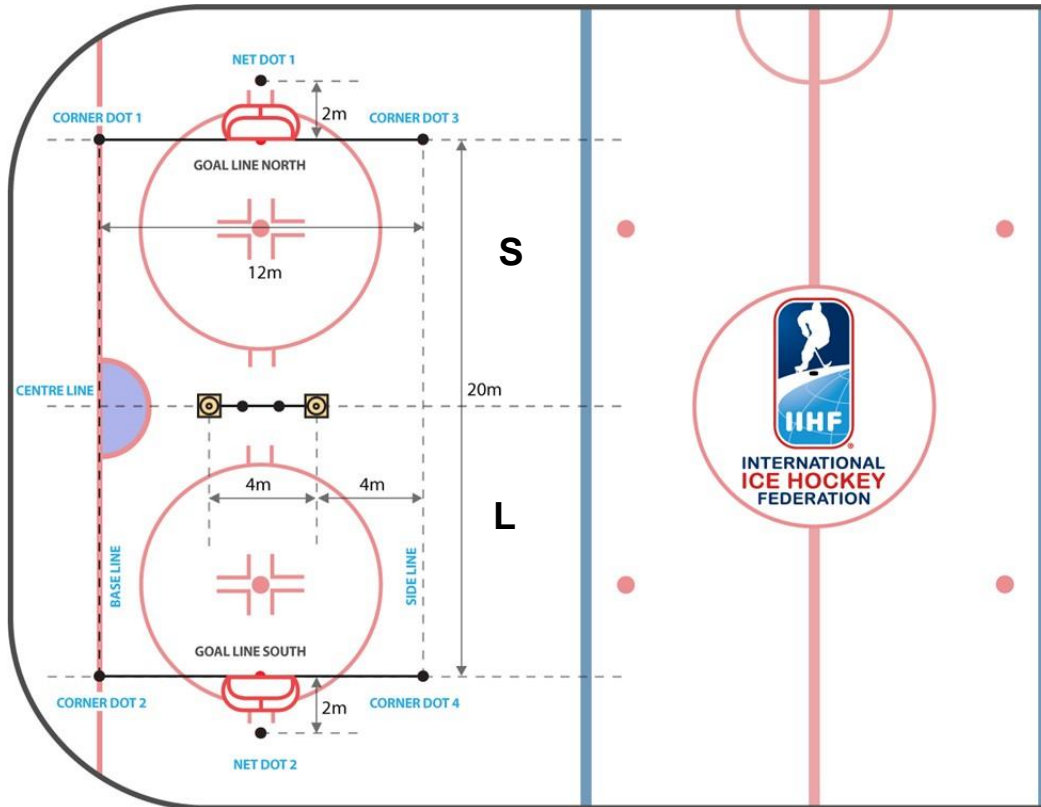
4.4 役割と責任

Roles and Responsibilities

Role/役割	Symbol/シンボル	Job Description/仕事内容
On-Ice Leader : オンアイスリーダー :	L	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinates and manages all on-ice activities 氷上運営および管理全般の責任 ▪ Follows and pays attention to the player at all times 常に選手に気を配る ▪ Counts penalties ペナルティのカウント ▪ Collects the time from the Starter スターターから届くタイムの集計 ▪ Informs Results Bench of penalties and the result リザルトベンチにペナルティと結果の通知 ▪ Adjudicator on any disputes 異議に対応し判断を下す

Role/役割	Symbol/シンボル	Job Description/仕事内容
Starter : スターター :	S	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acts as an Official Starter 公式スターターとしての役割 ▪ Responsible for proper starting and finishing procedures スタートおよびフィニッシュの適切な運営を担当 ▪ Manually times the test – at the end stands at the GOAL LINE NORTH 手動でテストのタイムを計測し、フィニッシュ時は Goal Line North に立つ ▪ Replaces pucks on their proper positions after they have been moved by the player or a deflected puck 正しい位置から動いたパックを戻したり置き換える ▪ Provides the time to the On-Ice Leader テストのタイムをオンアイスリーダーに伝える

Role/役割	Symbol/シンボル	Job Description/仕事内容
Other Staff : その他スタッフ :		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sufficient number of personnel to work in the Results Bench to collect all results テスト結果を集計するためにスタッツベンチで作業する必要な人数 ▪ On-Ice assistant(s) to be a back-up timer (see Starter) and to re-position the pucks オンアイスアシスタントとしてタイム計測のバックアップやパックを正しい位置に戻す



5 テストを受ける選手について Player Performing the Test

下記の図（16 ページ～）は、選手がテストを受ける手順例が示しています。スタートとフィニッシュを除いて、ショットを打つために必要なパックを使用する特定な順番はありません。重要なのは、選手が常に正しく各エンドに置いてあるパックを使用することです。はじめにスタート地点に置いてある1つのパックを「North」サイドにあるゴールにシュートをした後、選手は同じエンド（North）にある1つのパックを拾い、「South」サイドに持ち運びゴールにシュートします。それを繰り返し、両エンドにある6つすべてのパックをゴールにシュートします。最後にスタート地点に置いてある残り1つのパックを拾い、「North」エンドのゴールにシュートします。最後のパックを「North」ゴールにシュートした選手が「North」のゴールラインを横切った時点で計時を止め、テストは終了します。

The following figures show an example of how a player can perform the test. Except for the start and the finish, there is no specific order in which the pucks need to be picked up and shot. What matters is that the players always pick up a puck from the correct end. After shooting the first puck to the North end, the player must pick up a puck from the same end, carrying it and shooting it to the net of the South end. The player then skates back and forth until all six pucks placed to the ends have been picked up and shot. The player then picks up the last puck from the middle to score to the North end. The test, and the respective time, stops when the player crosses the Goal Line North.

より明確にするために、テストの実施ビデオを見ることを強くお勧めします。

下記よりご覧ください：

<https://www.iihf.com/en/static/5444/youth-olympic-games>

For more clarity, it is highly recommended to watch the video *Player Performing the Skills Challenge* of a player performing the test. It can be found from

<https://www.iihf.com/en/static/5444/youth-olympic-games>

Below is a breakdown of one example performance:

テストの要約：

Summary of the test:

- 選手は「North」ゴールラインの方向を向き、コーン間のスタートラインに立つ（スケート、スティックおよび身体をセンターライン手前に位置する）
Player stands behind the CENTRE LINE (skates, stick and whole body behind the line) between the cones, facing GOAL LINE NORTH
- スタート合図の後、選手はセンターラインにある1つのパックを使い「North」エンドのゴールにシュートする
After the start signal, player picks one of the pucks from the CENTRE LINE and shoots at net of the North end
- シュートのあと、選手はそのまま「North」エンドまでスケートし、3つあるパックの1つを拾う
After player has shot the puck, the player continues to skate towards the North end and picks up one of the three pucks
- そして反対側「South」のゴールにシュートする
Player then skates to the opposite net (South) and shoots at that net
- シュートのあと、「South」エンドに3つあるパックの1つを拾い「North」エンドのゴールに向かう
After the shot the player picks up one of the three pucks of the South end and skates with the puck towards the net of the North end
- 両エンドのコーナーとゴール裏にある6つすべてのパックをゴールにシュートするまでエンドを交互に繰り返す
Player proceeds to picking pucks up and shoots at the nets in alternating fashion until all of the pucks in the corners and behind the net have been played

- センターライン上に置かれた最後のパックは、どの方向からでも拾うことができ、選手はセンターラインにある2つのパイロン/キューブの間（ゲート）を通る必要はありません。この最後のパックは最初のパックと同じゴール（North）にシュートしなければなりません。最後のパックを拾うときは、1つ前のパックを遠くからシュートしてすぐに最後のパックを拾ったり、または一つ前のパックをゴール近くからシュートし、センターラインに戻って最後のパックを拾うこともできます。

The last puck, placed on the CENTRE LINE, can be picked up from any direction and the player does not need to skate through the gate formed by the two pylons/cubes. It is mandatory that the player shoots the last puck to the same net (North) as the first puck. The player may shoot the puck from far and pick the puck on his way towards the last net or to skate closer, shoot and come back to get the last puck.

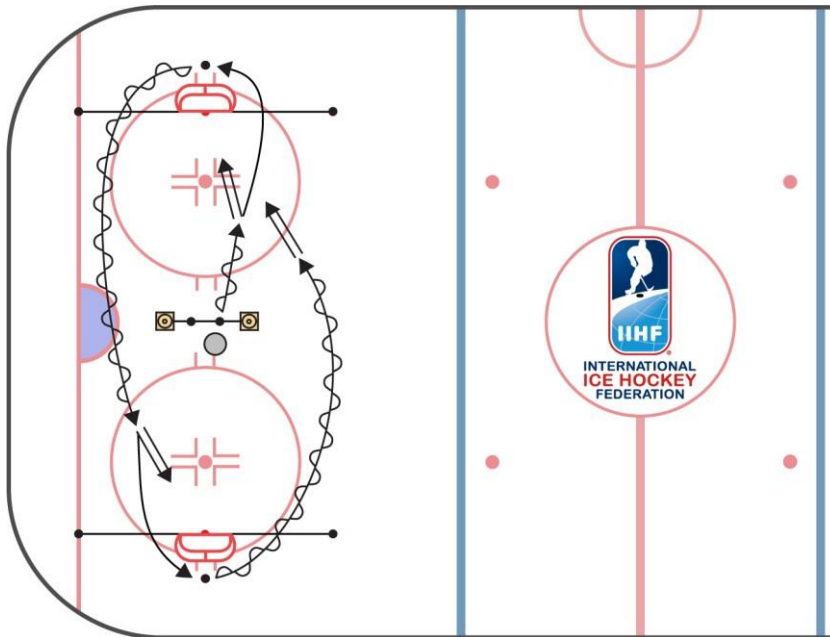
- テストはゴールライン「North」を横切ったときに限り終了します。スケートが完全にゴールライン「North」を越えた時点で、ストップウォッチを止めます。

The test finishes only when one skate crosses the GOAL LINE NORTH. The stop watch is to be stopped when the skate is completely over the GOAL LINE NORTH.

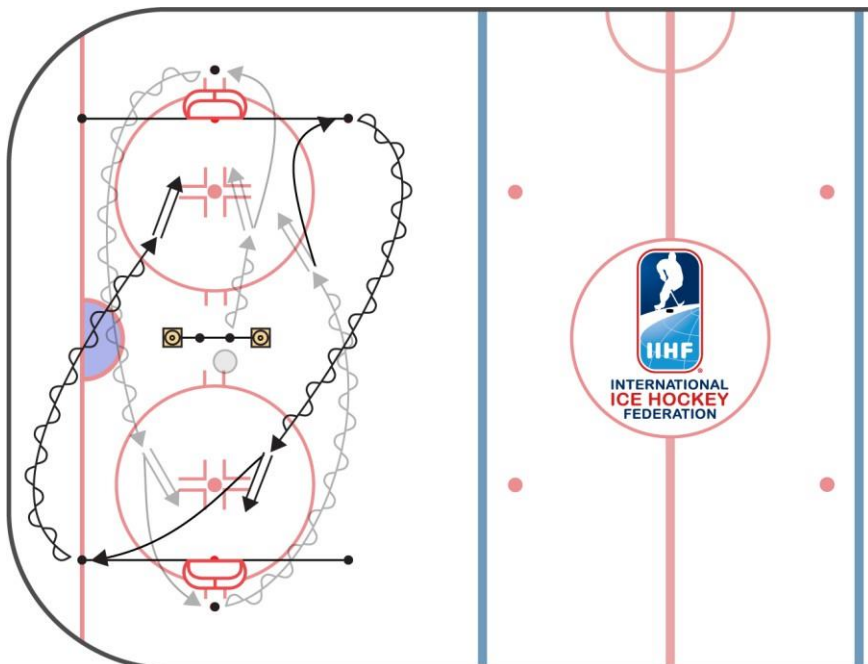
シュートをしようとする際に、例えばミスをしてパックがゴールに届かない場合においてもシュートの失敗（ペナルティ）と見なされるため、選手はそのパックを無視して次のパックに進む。

For clarity, a shot attempt is treated the same as taking the shot. If the player, for example, falls while shooting the puck and therefore the puck never reaches the net, the player is to ignore the puck and continue to the next one.

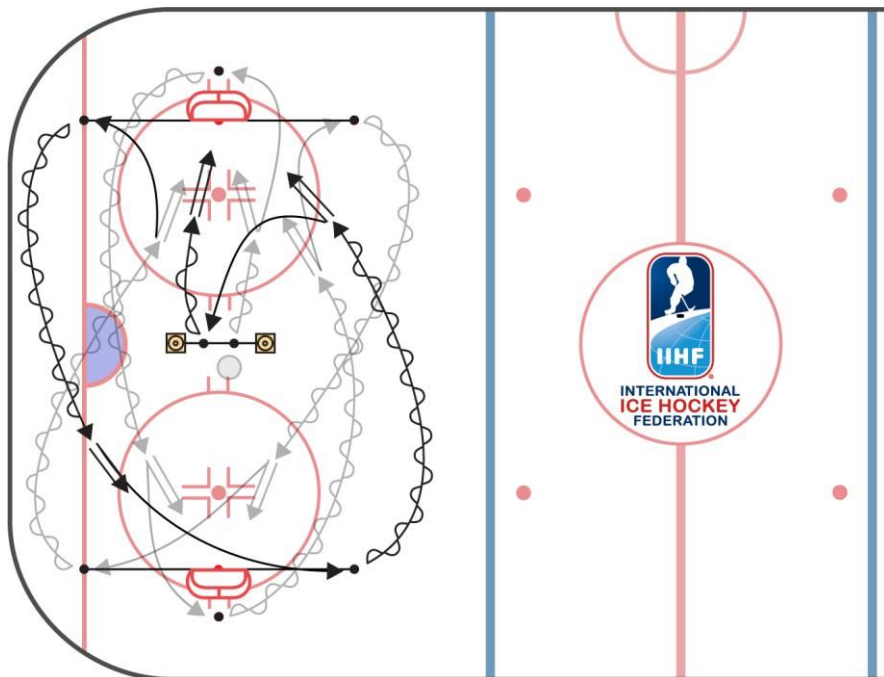
例：1つ目～3つ目のパックのサンプルプレイ
Example of playing the 1st, 2nd, and 3rd puck



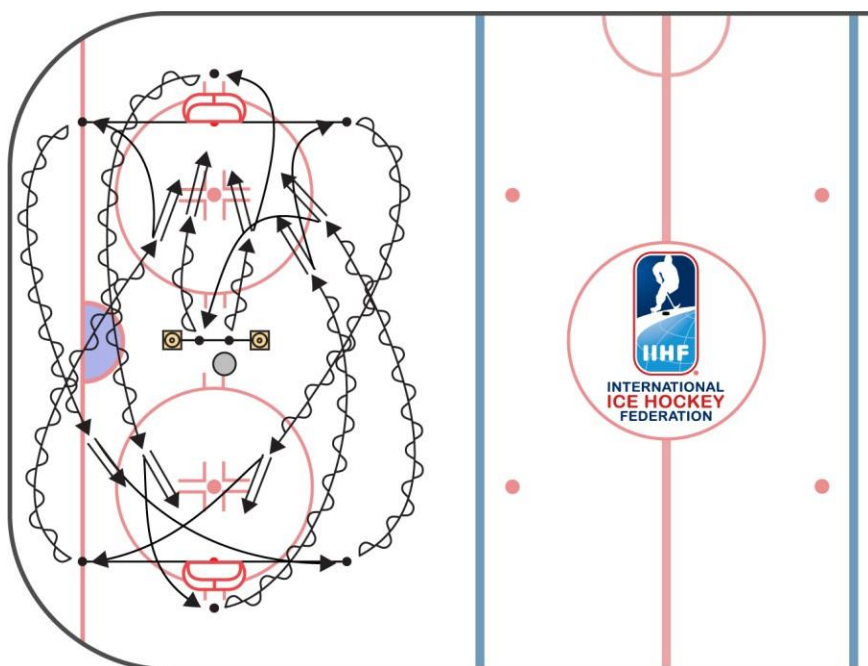
例：4つ目～5つ目のパックのサンプルプレイ
Example of playing the 4th and 5th puck



例：6つ目～8つ目のパックのサンプルプレイ
Example of playing 6th, 7th and 8th puck



例：テスト全体のサンプルプレイ
Example of the complete performance of the test



6 ルール

Rules

本運営マニュアルに指定されているように NOC と加盟国連盟は準備を行い、選手はスキルチャレンジ競技を行わなければなりません。ルールを違反した選手は失格となります。

The NOCs and MNAs must set up and the players must perform the Skills Challenge competition as specified in this Operational Manual. Any breach of the rules will result in the disqualification of the player(s).

6.1 ペナルティ

Penalties

下記の場合、選手にペナルティが科されます：

A penalty is given to the player whenever the following happens:

- 得点しなかった場合（ノーゴール）
Puck misses the net (no goal)
- 選手が保持しているパック以外のパックに触れた場合
Player touches any other puck than the one the player is carrying

選手またはパックがセンターラインのパイロン／コーンに当たった場合、ペナルティにはならない
No penalty is to be given if the player or the puck hits a pylon/cone.

シュートしたパックがゴールポストに当たり、跳ねかえったパックがまだプレイされていない別のパックに当たった場合、リーダーまたはスターターは直ちにそのパックを元の正しい場所に戻すか、または別のパックを置きかえる。従って選手は常に決められた場所からパックを拾うことができます。

If a player, for example, hits a post and the puck that has been shot hits another puck still to be played, then the Leader or Starters shall immediately move the puck to its original and correct spot or to replace it with another one. Thus, the players will always pick up the pucks from the spots dedicated to those.

6.2 失格

Disqualification

下記の場合、選手は失格になります：

The player will be disqualified if any of the following happens:

- このオペレーションマニュアルに記載されているとおりにテストが設定されていない場合
The test has not been set up as described in this Operations Manual
- 5つ以上のペナルティを受けた場合
Player receives 5 or more penalties
- 選手がパックをプレイしない場合
Player misses to play a puck
- 選手が間違ったゴールにパックをシュートした場合
Player shoots puck at wrong net
- 選手が間違ったエンドに設置してあるパックを拾った場合
Player picks up a puck from the wrong end
- 選手が同じパックを2回シュートした場合
Player shoots the same puck twice
- 選手がセンターラインを越えてスタートした場合（スタートの合図前に身体の一部、スティック、またはスケートがセンターラインを越える）
Player does not start from behind the CENTRE LINE (Parts of the players body, stick or skates cross the CENTRE LINE before the start signal is given)

6.3 ペナルティの計算- 最終結果への追加タイム

Penalty Calculation – Time Additions to the Final Result

それぞれのペナルティは、追加タイムとして結果タイムに加算されます。最初のペナルティは1秒の追加タイム、2回目のペナルティは2秒の追加タイム、3回目のペナルティは3秒、4回目は4秒の追加タイムが加算されます。5回のペナルティに達すると、失格となります。

Each penalty will add time to the result in a cumulative manner. The first penalty is worth one second, the second two seconds, the third three seconds and the fourth four seconds. If the player reaches five or more penalties, the result is disqualification.

様々な状況によって下記のペナルティタイムを累積し、結果タイムに加算されます。

Given the cumulative calculation, below shows the total time to be added to the actual time in different scenarios:

ペナルティ 1 回：	1 秒が実際のタイムに加算される
1 penalty:	1 second is added to the finishing time
ペナルティ 2 回：	3 秒（合計追加タイム）が実際のタイムに加算される
2 penalties:	3 seconds (in total) are added to the finishing time
ペナルティ 3 回：	6 秒（合計追加タイム）が実際のタイムに加算される
3 penalties:	6 seconds (in total) are added to the finishing time

ペナルティ 4 回： 10 秒（合計追加タイム）が実際のタイムに加算される

4 penalties: 10 seconds (in total) are added to the finishing time

ペナルティ 5 回以上： 失格

5 or more penalties: Disqualification

6.4 タイブレークの手順 Tie-breaking Procedure

結果が 2 選手以上同タイム場合、次のタイブレーク手順が適用されます：

If two or more players have the exact same time, then the following tie breaking procedures are used:

1. ペナルティが最も少ない選手が上位にランクされる
Player with the least amount of penalties is ranked higher
2. それでも決まらない場合、他の回に挑戦したテストの結果が良い選手が上位にランクされる
If the players are still tied, then the player who performed the other attempt quicker will be ranked higher
3. それでも決まらない場合、テストを再度おこないランクを決定しなければならない。この場合、再度おこなうテストはタイブレークを決することを目的とするため、既におこなった 2 回のテスト結果を置き換えるものではない。
If the players are still tied, they shall perform the test again to determine the faster player. In this case, the additional performances will just serve as tie-breakers and thus those attempts do not replace the earlier two.

7 最終結果と最終順位 Final Results and Final Ranking

テストは、実際のタイムにペナルティタイムを加えたものが結果となります。2 回のテストの内、成績が良い方を最終結果とします。

In an attempt, a player's result is the time of the performance plus potential time to be added from the penalties. The player's final result is the better result of the two attempts.

2 回のテストとも実際のタイムとペナルティタイムを記録してください。この情報は、先に記載したタイブレークの際に必要な可能性があります。

It is crucial that the results of both attempts and the potential penalties are recorded. This information might be needed in the tie-breaking procedure as clarified earlier.

国内スキルチャレンジ予選終了後、NOC は下記に関する情報とともに各カテゴリーの優秀選手 10 名の結果を IIHF に提出します：

When the National Skills Challenge competition has been finished, the NOCs are to submit the results of the 10 best players of each category. The following information on each player is to be submitted to the IIHF:

- 選手のパスポート/身分証明書に記載されている名前
- Full passport/identification card name of the player
- 生年月日
- Date of birth
- 2回のテストの内、成績が良い方の結果とペナルティ数
- Better result of the two attempts and the number of penalties in it
- 2回のテストの内、成績が悪い方の結果とペナルティ数
- Worse result of the two attempts and the number of penalties in it

結果タイムは 100 分の 1 秒の精度で計測されなければならず、例のように小数点以下 2 桁の数値表示になります。（例、35.47 秒）

The results shall be provided with the accuracy of one hundredth of a second, thus having the decimal two places to the left. An example is 35.47 seconds.

先述したように NOC と加盟国連盟は、国内スキルチャレンジ予選の様態を撮影し、最終結果とともにそのビデオ映像を提出しなければなりません。

As clarified earlier, the NOCs and MNAs must film the National Skills Challenge competition and submit the video footage along with the final results.

IIHF は、世界中から提出されるすべての結果をグローバルランキングにまとめます。ビデオ映像の形式は、MP4 (MPEG-4) とし、予選結果とビデオ映像をアップロードするプラットフォームを提供します。The IIHF will gather all of the results globally and merge them into one large, global ranking. The IIHF will provide a platform to which the results and the video footage can be entered and uploaded to. The videos shall be submitted in MP4 (MPEG-4) video files.

8 最後に Closing

国内スキルチャレンジ予選のオペレーションやルールに関する不明点、このマニュアルの改善点の提案などがありましたら、IIHF デベロップメントマネージャーの Aku Nieminen (nieminen@iihf.com)までお問い合わせください。オペレーションマニュアルが更新された際には、それに応じて日付とバージョン番号が変更され、新バージョンがそれぞれの NOC と加盟国連盟に配布されます。

If there are any questions about the operation and the rules of the National Skills Challenge or any enhancement suggestions to this Operations Manual, please contact IIHF Membership Development Manager Aku Nieminen at nieminen@iihf.com. Should the Operations Manual be changed, the date and the version number will be changed accordingly and the new version will be distributed to the respective NOCs and MNAs.