

平成30年（2018年）11月20日改訂版



スキルチャレンジの手引き

Skills Challenge

公益財団法人 日本アイスホッケー連盟 普及委員会



目 次

1	スキルチャレンジの目的	3
2	ユースオリンピックにおけるスキルチャレンジの位置づけ	4
3	日本アイスホッケー連盟 2018-2019 スキルチャレンジ・クリニック実施要項	5
4	スキルチャレンジの実施手順	8
5	スキルチャレンジの実施方法	
(1)	FASTEST LAP (最速ラップ)	9
(2)	SHOOTING ACCURACY (シュートの正確性)	10
(3)	SKATING AGILITY (スケーティングの正確性)	11
(4)	FASTEST SHOT (最速シュート)	12
(5)	PASSING PRECISION (パスの緻密性)	13
(6)	PUCK CONTROL (パックコントロール)	14
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	
(1)	FASTEST LAP (最速ラップ)	15
(2)	SHOOTING ACCURACY (シュートの正確性)	15
(3)	SKATING AGILITY (スケーティングの正確性)	16
(4)	FASTEST SHOT (最速シュート)	17
(5)	PASSING PRECISION (パスの緻密性)	18
(6)	PUCK CONTROL (パックコントロール)	19
7	スキルチャレンジに必要な用具類	20
8	結果表に記入する数字の計測方法	21
9	実施報告書の作成における留意点	23
10	スキルチャレンジ・クリニックに関する JIHF 予算の概要	24
11	独立行政法人日本スポーツ振興センターのスポーツ振興くじ助成金(スポーツ団体大会開催)の要件等(同助成金交付要綱及び実施要領の抜粋)	25
12	日本アイスホッケー連盟の事業と J S C のスポーツ振興くじ助成金事業との事業期間等の違い	27

1 スキルチャレンジの目的

(1) スキルの習得度を客観的に評価し、自主的な目標設定を促す。

スキルチャレンジは、アイスホッケー競技に必要なスキルについて、その習得度を客観的な数値として評価するためのテストです。このスキルチャレンジを全国各地で行うことにより、各選手のスキルレベルを相対的に比較することも可能となります。アイスホッケー競技が盛んな地域、盛んでない地域の区別なく、他の選手たちと比較して自分がどのようなレベルにあるのかを理解させることにより、各選手の自主的な目標設定を促すとともに、国内全体の競技力の向上にも繋がります。

(2) 習得の早いジュニア期での実施が効果的

スキルチャレンジは、習得の早いジュニア期に実施することで、より一層、モチベーションを高めることができます。また、ホッケークリニックと合わせることで、より効果的に実施することができます。

(3) 冬季ユースオリンピックへの参加

スキルチャレンジは、冬季のユースオリンピックの種目の一つになっています。国際アイスホッケー連盟に加盟する各国の予選の最高得点者は、男女1名ずつ自動的に参加権が得られ、各国選手混在の3on3チームの一員としてトーナメントに参加することになります。ユースオリンピックの前年に、スキルチャレンジの出場者を選ぶための国内予選会を開催することになりますが、このこともスキル向上へのモチベーションを高めることに繋がることでしょう。

(4) JSC のスポーツ振興くじ助成金事業としての「スキルチャレンジ・クリニック」

公益財団法人日本アイスホッケー連盟では、「スキルチャレンジ・クリニック」として、独立行政法人日本スポーツ振興センター（JSC）のスポーツ振興くじ助成金事業の交付決定を受けています。

この事業は、スキルチャレンジと同時に強化育成コーチ等によるホッケークリニックを同時に実施するもので、シーズン当初は、強化育成コーチによるホッケークリニックも兼ねて実施して基礎的なスキルの習得を図ることに重点を置きます。シーズン後半は地方指導員によるスキルチャレンジのみを行い、個々のトレーニングの成果を数字として確認させ、更なる努力と成長を促すというものです。

JSC のスポーツ振興くじ助成金事業の実施に当たりましては、いくつかの要件がありますので、それらを十分ご承知の上、スキルチャレンジを実施していただきますようお願いいたします。

公益財団法人 日本アイスホッケー連盟 普及委員会

2 ユースオリンピックにおけるスキルチャレンジの位置づけ

(1) 2020 ユースオリンピックの開催計画

- ア 開催期間 2020年1月10日(金)～22日(水)
イ 開催地 スイス ローザンヌ
ウ 実施種目 男・女3on3トーナメント、男・女6チームトーナメント

(2) スキルチャレンジの概要

- ア 出場資格
- ① 2004年及び2005年に生まれた選手。
 - ② 加盟国連盟によって実施される予選の優勝者(男女1名ずつ)は自動的にエントリーされる。
 - ③ 残りの参加枠は、すべての予選結果をまとめたグローバルランキングに基づいて与えられる。
 - ④ 各国参加上限枠は、男子3名、女子4名とする。
- イ 国内予選
- ① 4種類のスキルテストを行う。
(テストを正確に行うため、IIHFからセットアップに関するマニュアルが提供される。2019年7月? 未確認)
 - ② すべての予選は、検証のためにビデオを撮影する必要がある。
 - ③ スキルチャレンジの国内予選は、2019年9月30日までに開催されなければならない。
- ウ その他
- ① スキルチャレンジは、3on3トーナメントと紐づけられており、スキルチャレンジの出場者は、各国選手混在の3on3チーム(スケーター11名、Gk2名。全8チーム)に参加することになる。
 - ② 参加を希望する国は、2018年9月20日までに、3on3トーナメントへの参加意思を伝えるフォームをIIHFに提出しなければならない。

(3) 男・女6チームによるトーナメント

男・女3on3トーナメントとは別に、男・女6チームによるトーナメントも開催される。

こちらのトーナメントにおいては、開催国のスイスを除く参加国は、男女とも、2018と2019シーズンのランキングに基づいて出場権が与えられる。

3 日本アイスホッケー連盟 2018-19 スキルチャレンジ・クリニック実施要項

- (1) 事業名 2018-2019 スキルチャレンジ・クリニック
- (2) 主催 公益財団法人日本アイスホッケー連盟
- (3) 協力 全国8ブロックごとの都道府県アイスホッケー連盟
- (4) 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学び、競い合うスキルチャレンジ・クリニックを全国各地で開催することにより、他の選手たちと比較して、自分の実力がどのようなレベルにあるのかを理解させ、各選手の個人的目標を持たせる。
 そうした目標達成に向けた意欲を指導者がサポートすることにより、アイスホッケー競技の盛んな地域とそうでない地域の区別なく競い合える環境を作り、国内全体の選手のスキルアップを図る。
- (5) 実施期間 2018年4月1日～2019年3月31日
- (6) 対象者 公益財団法人日本アイスホッケー連盟に登録されている選手
- (7) 実施種目 国際アイスホッケー連盟が開発した下記に掲げるスキルテストを実施し、各選手たちが国や地域、年齢、性別に関係なく合計ポイントで競う。

	種 目	内 容
1	FASTEST LAP	リンク周回速度を競う
2	SHOOTING ACCURACY	シュートの正確性を競う
3	SKATING AGILITY	スケーティングの敏捷性を競う
4	FASTEST SHOT	シュートの速度を競う
5	PASSING PRECISION	パスの緻密性を競う
6	PUCK CONTROL	パックコントロール技術を競う

- (8) 実施方法
- (1) 公益財団法人日本アイスホッケー連盟の普及委員会が、指導者養成委員会、強化委員会及び各ブロック責任者と調整の上、年間実施計画を策定する。
 - (2) 「スキルチャレンジ・クリニック」は、原則として、全国の8ブロックで合計16回開催する。
 - (3) このうち8回は、シーズン当初に強化育成コーチによるスクールも兼ねて実施し、残りの8回は、シーズン後半にスキルチャレンジのみを行い、個々のトレーニングの成果を数字で確認させ、更なる努力と成長を促すものとする。
 - (4) 開催地及び開催ブロック加盟団体は、普及委員会及び指導者養成委員会等と連携して事業を実施する。
 - (5) 普及委員会及び指導者養成委員会は、事業に必要な経費の負担、資材の提供並びに指導者の派遣を行う。
 - (6) 開催地及び開催ブロック加盟団体は、アイスリンク及び測定者の確保を図るとともに、参加者の募集を行う。
 - (7) 開催地及び開催ブロック加盟団体は、参加者ごとの種目得点を測定・記録し、その結果を所定の記録用紙に記載の上、普及委員会に報告する。
 - (8) 普及委員会は全国の結果を集約し、上位者の得点については、ホームページ等で公表する。
- (9) 開催経費
- 開催経費は、スポーツ振興くじ助成金と参加者が支払う参加費で賄う。
- (10) 参加費
- 1日につき、参加者一人当たり1,000～2,000円の参加費を徴収する。
- (11) E A P
- Emergency Action Plan (緊急時対応計画)
- 選手、スタッフ、関係者がスキルチャレンジ・クリニック実施中に負傷や体調を崩した場合などの緊急時に備えて、開催地の担当者もしくは開催地連盟が所定の様式にてEAPを作成し、大会開催前までに普及委員会に提出する。
- EAPには各関係者・医療・警察・消防機関などの名称と連絡先を明記し、図面を使用し、AED・車椅子・消火器などの備品設置場所、救急車搬送時の動線を明確にする。
- (12) ロゴ表示
- 大会及び試合中は会場内に日本スポーツ振興センターが配布する「スポーツ振興くじ助成金ロゴマーク (toto)」旗を掲揚する。

パンフレットその他の印刷物については、ロゴマークを見やすい位置に表示する。なお、助成事業である旨の記載は、スポーツ振興くじ助成金を受けて実施する事業であることを明確にする。

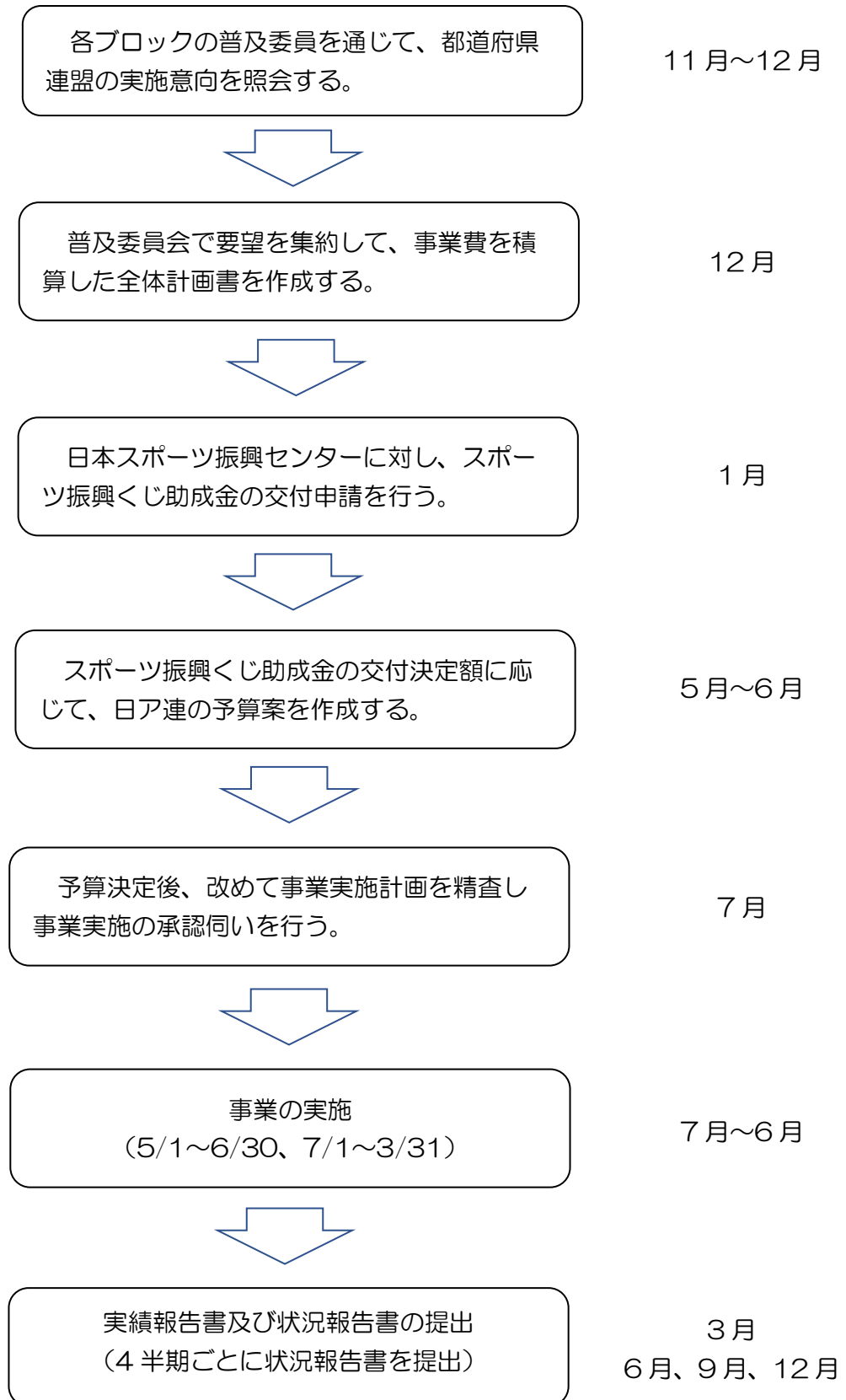
- (13) 実績報告 終了後は 収支簿、記録シート、結果表、開催模様を撮影した写真を提出する。
- (14) 個人情報 本事業で得た個人情報については、公益財団法人日本アイスホッケー連盟が責任をもって管理する。
- (15) その他 不明な点があれば、公益財団法人日本アイスホッケー連盟の普及委員長または事務局まで照会すること。

TEL : 03-3481-2404

FAX : 03-3481-2407



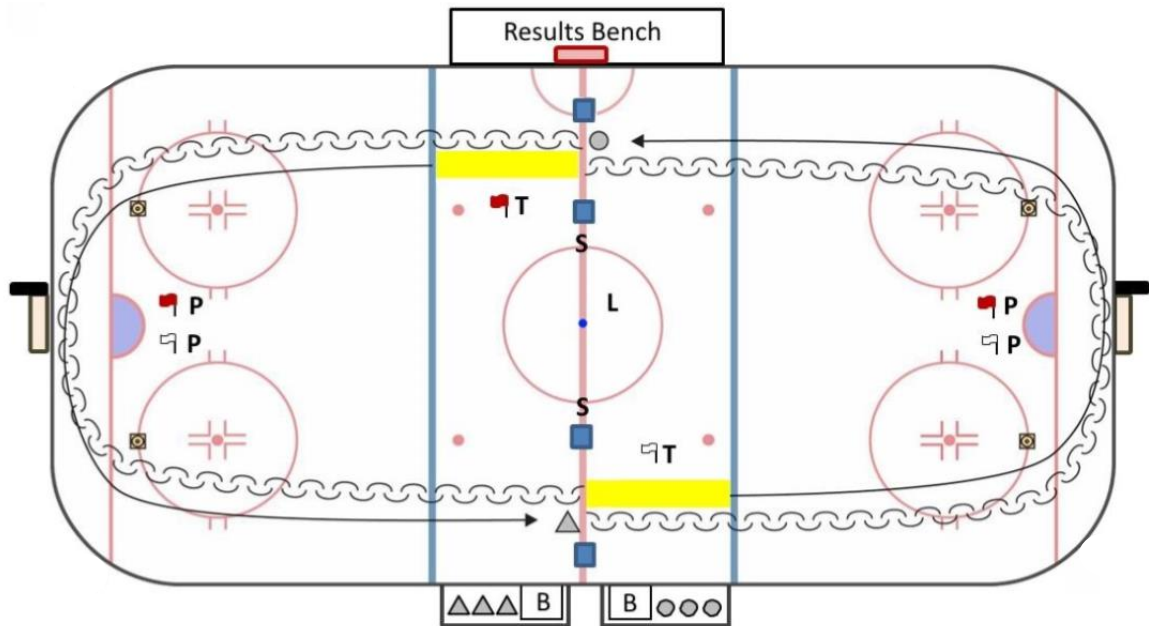
4 スキルチャレンジの実施手順



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

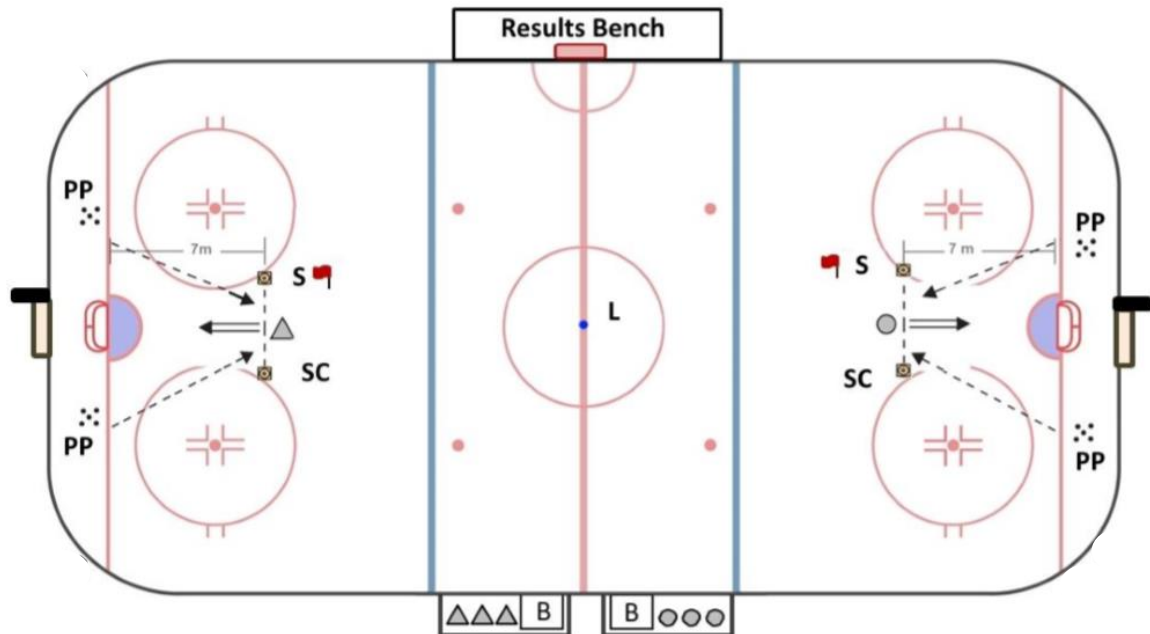


凡 例

△、○：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

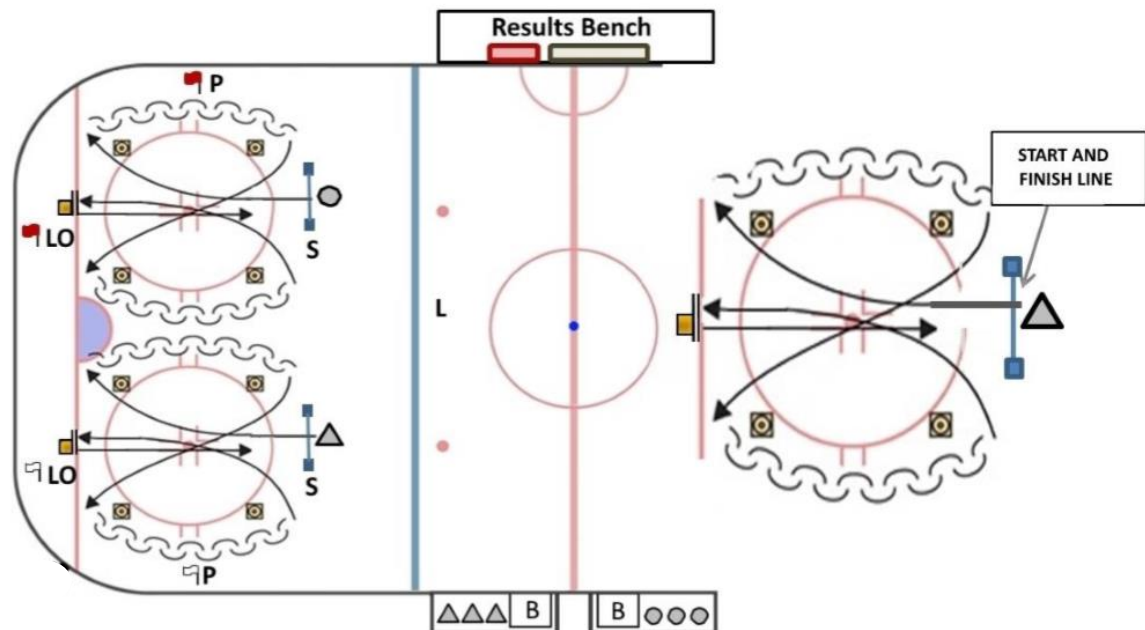


凡 例

△、○：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。）

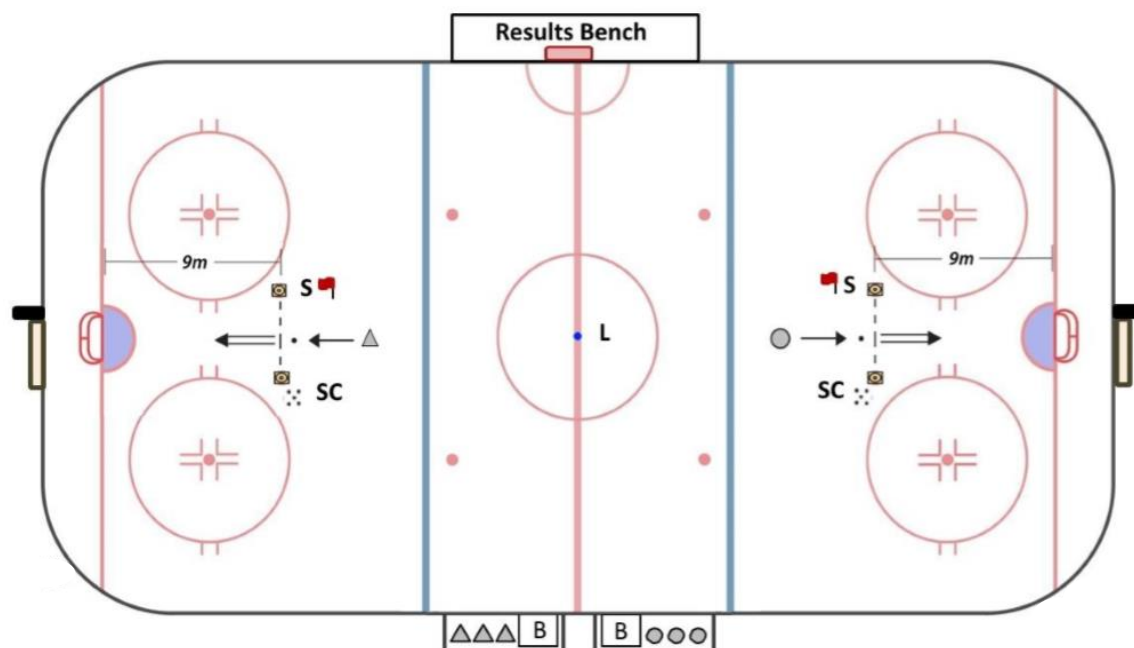
SKILL TEST 3 – Skating Agility スケーティングの敏捷性



△、○：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ATING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ATING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ATING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ATING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ATING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ATING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ATING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。

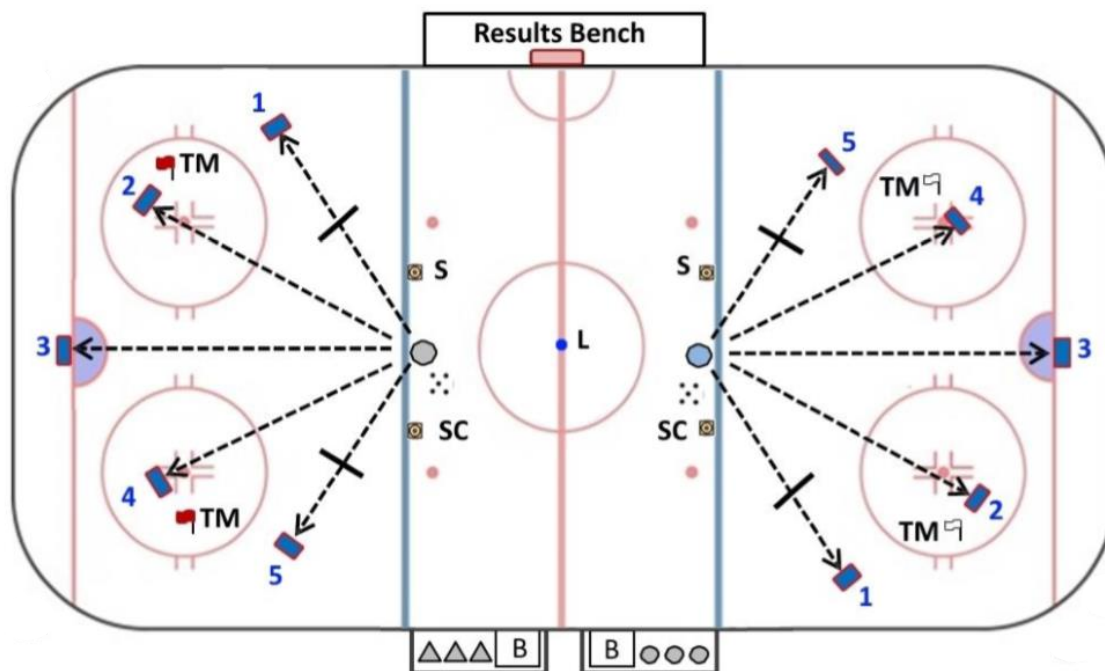
SKILL TEST 4 – Fastest Shot 最速シュート



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

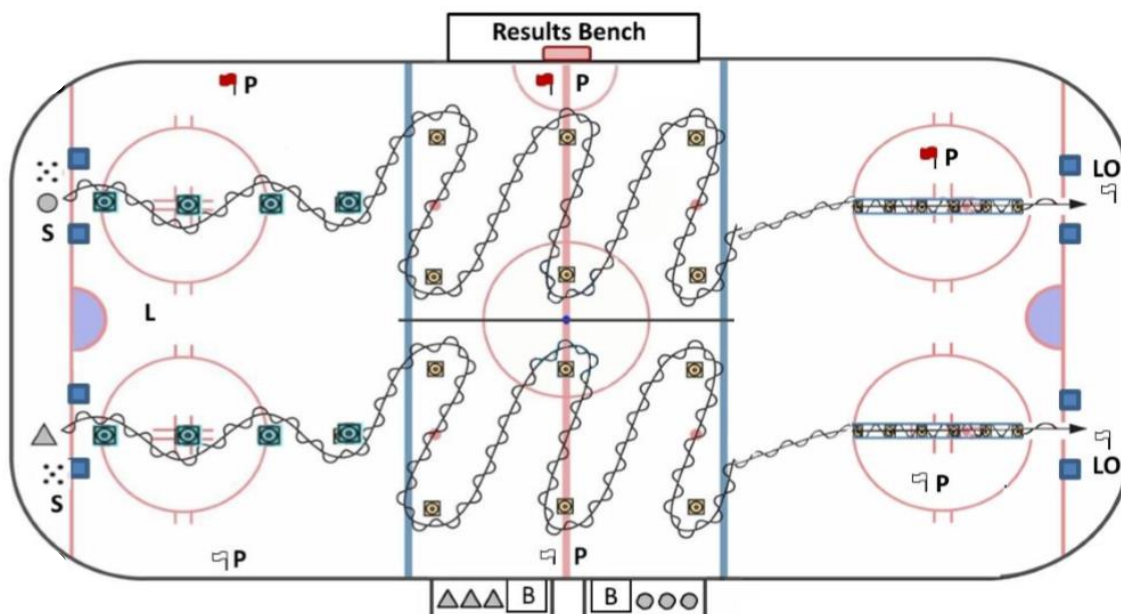
- ① 携帯用スプレー塗料を使用して、ゴールラインと平行に9m離れた場所にシュートラインを引く。
- ② シュートラインは8mの長さに引き、両端にパイロンを配置する。
- ③ 全ての選手のシュートのスピードを測定するために、ゴールの裏にスピードガンを設置する。（計測者がゴール裏に中腰になって、その都度スピードガンで計測する。）
- ④ シュートに用いるパックは、ブルーライン付近にまとめておく。
- ⑤ パックは、シュートラインの後方に1個ずつ置き、選手はそのパックをゴールに向けて打つ。
- ⑥ どの選手も2回のシュートを試みることができる。
- ⑦ 選手は、シュートを打つ前にパックに向かってスケーティングで助走することができる。但し、スケーティング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。



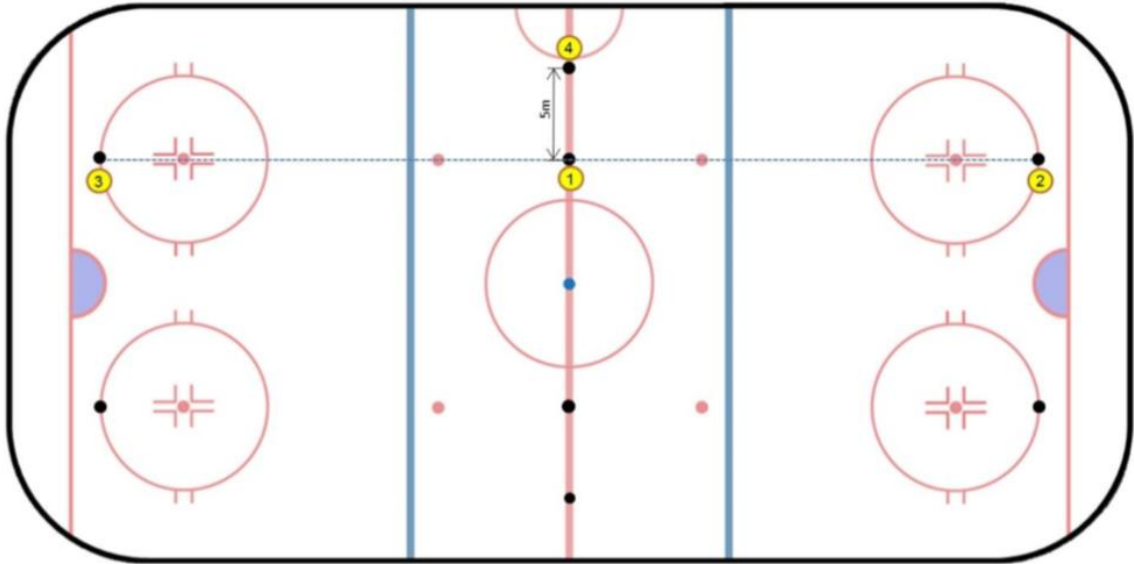
凡 例

△、○：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。

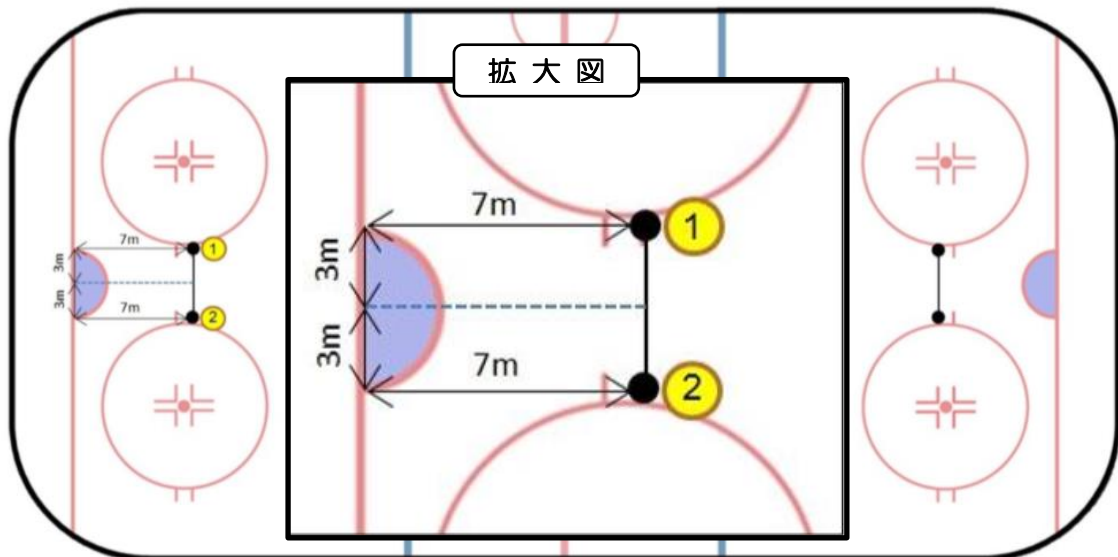
6 各種ライン、ターゲット及びパイロン等の設定位置の計測方法

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

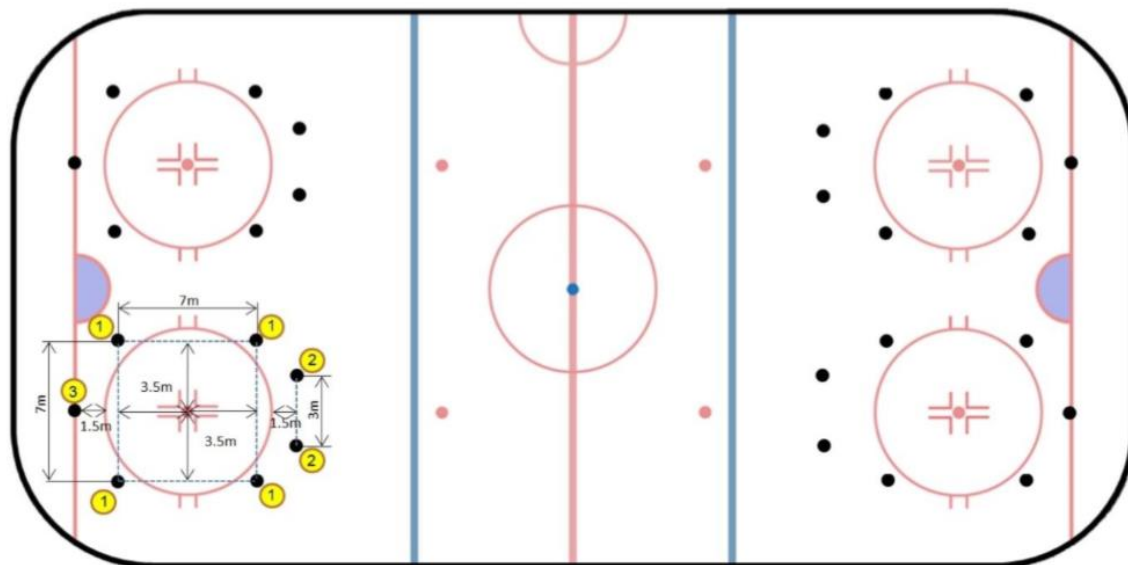


- ① 8つのパイロンの配置場所は、上図のとおり。
- ② スタート/フィニッシュラインを示す2つのパイロンの間隔は5m。

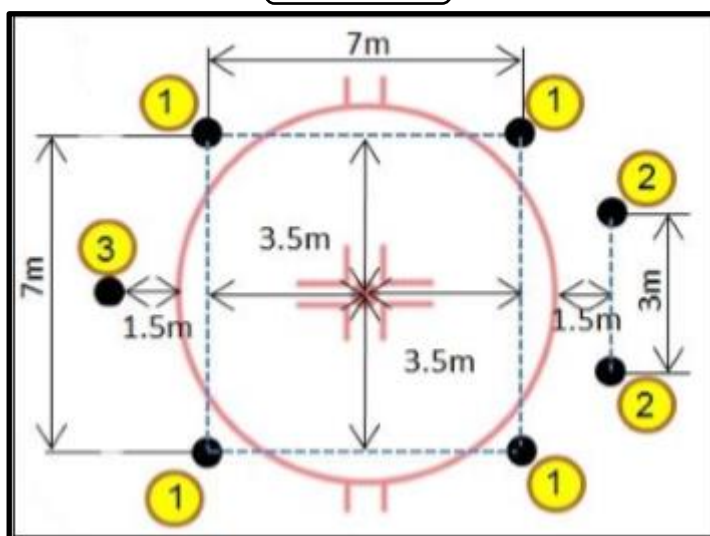
SKILL TEST 2 – Shooting Accuracy (measurement) シュートの正確性



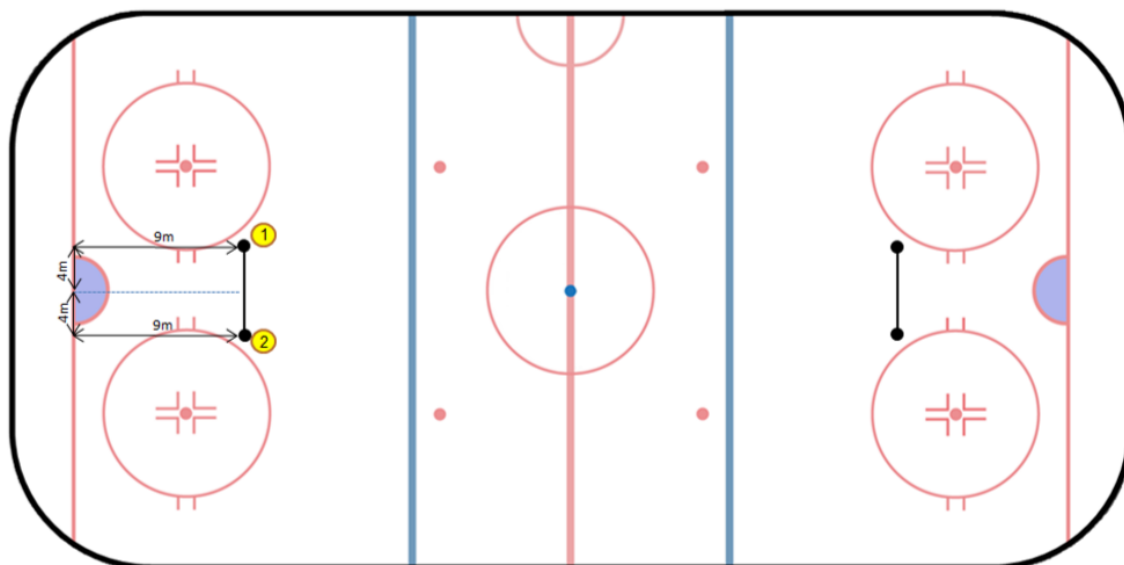
- ① シュートラインとゴールラインの距離は7m。
- ② シュートラインの長さは6m。
- ③ シュートラインは、携帯用スプレー塗料を用いて、ゴールラインと平行に引く。
- ④ シュートラインの両端にパイロンを一つずつ配置する。



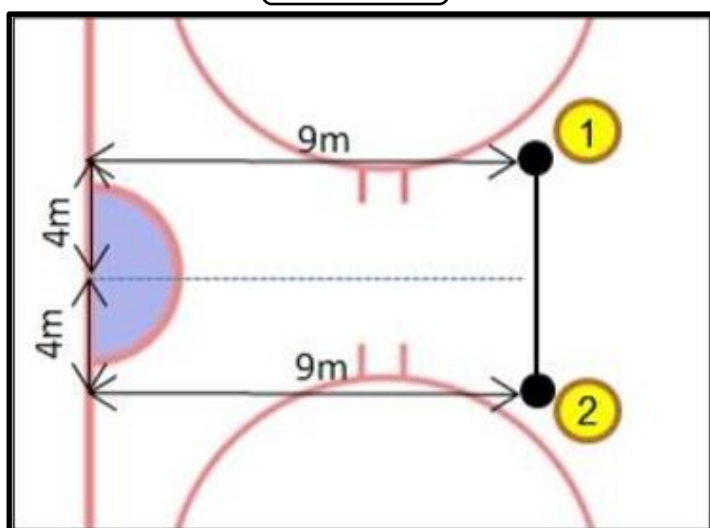
拡大図



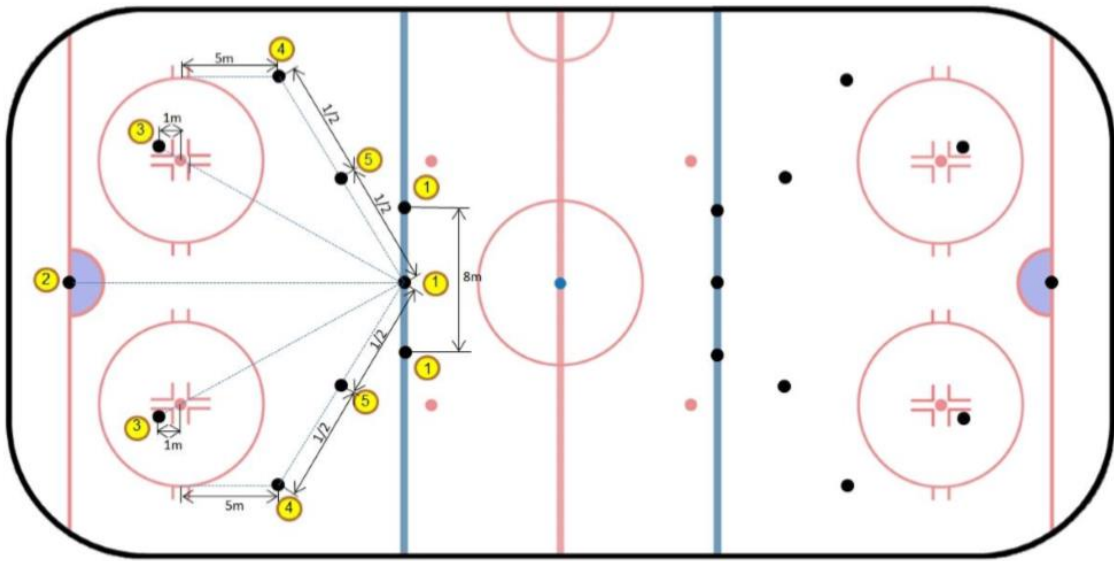
- ① 上図のように、フェイスオフサークルの最もブルーラインに近い円周上から 1.5m離れたところにスタート/フィニッシュラインを引く。
- ② スタート/フィニッシュラインの長さは3mで、携帯用スプレー塗料を使用して線を引く。
- ③ スタート/フィニッシュラインの両端にパイロンを一つずつ配置する。(上図2)
- ④ 一つのフェイスオフサークルの周りに4つのパイロン(上図1)を置く。パイロン間の距離は7mで、正方形を描くように配置する。
- ⑤ 上図3のポイントは、ゴールライン上の仮想点であり、印もしないし、パイロンも置かない。



拡大図

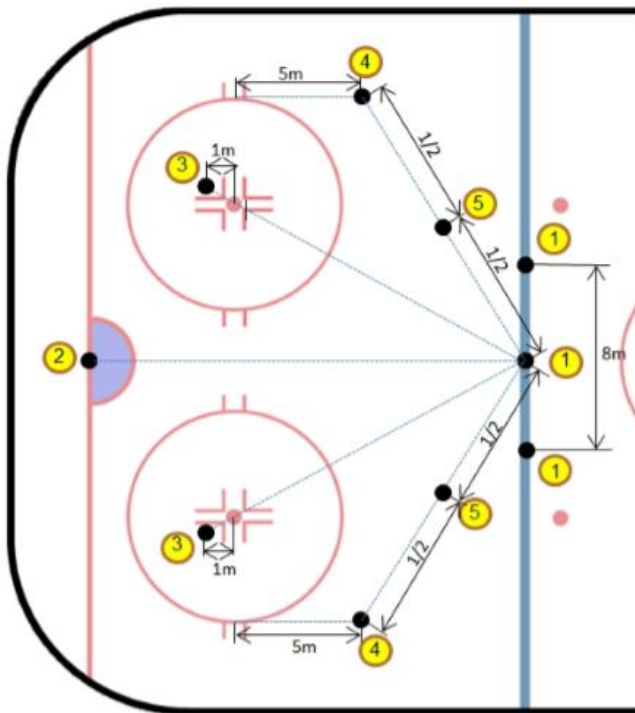


- ① シュートラインとゴールラインの距離は9m。
- ② シュートラインの長さは8m。
- ③ シュートラインは、携帯用スプレー塗料を用いて、ゴールラインと平行に引く。
- ④ シュートラインの両端にパイロンを一つずつ置く。

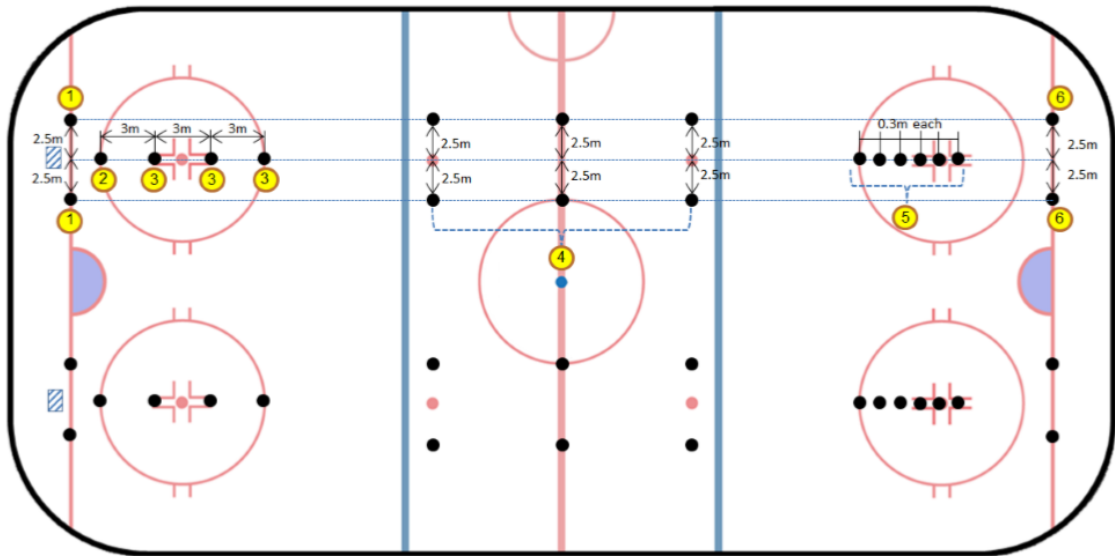


Detail view measurement:

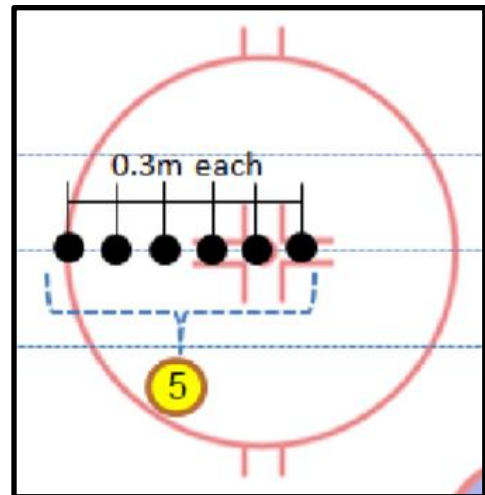
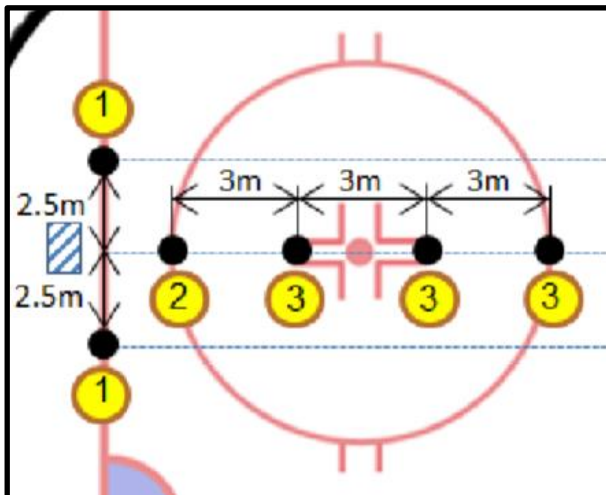
詳細図



- 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。

7 スキルチャレンジの実施に必要な用具類

	種 目	必 要 な 資 材 等
1	FASTEST LAP (最速ラップ)	パイロン8個、ストップウォッチ2個 (同時に2人で実施)
2	SHOOTING ACCURACY (シュートの正確性)	シューター2個、パイロン4個、パック40個 ストップウォッチ2個(2箇所を実施)
3	SKATING AGILITY (スケATINGの敏捷性)	パイロン24個、ストップウォッチ4個 (4箇所を実施)
4	FASTEST SHOT (最速シュート)	パイロン4個、スピードガン2台、パック10個 (2箇所を実施)
5	PASSING PRECISION (パスの緻密性)	ミニゴール10個、妨害用スティック4本、パック40 個、パイロン4個、ストップウォッチ2個
6	PUCK CONTROL (パックコントロール)	パイロン28個、金属製円盤12個、パック10個、 ストップウォッチ2個(2列で実施)



スポーツ振興くじ助成金ロゴマーク旗とパイロン



スピードガン



ターゲット用ミニゴール(左下、中上)



スティックハンドリングトレーナー
(右下:連続型、中下:単独型)

8 結果表に記入する数字の計測方法

(1) 計測方法

	種 目	必 要 な 資 材 等
1	FASTEST LAP (最速ラップ)	<ul style="list-style-type: none"> • 所要時間を 100 分の 1 秒単位で計測する。
2	SHOOTING ACCURACY (シュートの正確性)	<ul style="list-style-type: none"> • 30 秒間に成功した回数を記入する。 • 4 隅全てに命中するまでは、同じ場所に命中してもカウントしない。 • 4 隅全てに命中したら、その後はどこに命中しても 1 回としてカウントする。
3	SKATING AGILITY (スケータリングの俊敏性)	<ul style="list-style-type: none"> • 所要時間を 100 分の 1 秒単位で計測する。
4	FASTEST SHOT (最速シュート)	<ul style="list-style-type: none"> • シュートの速度を km 単位で計測する。 (注) スピードガンの電源を on にした後、km 表示を選択する。
5	PASSING PRECISION (パスの緻密性)	<ul style="list-style-type: none"> • 30 秒間に成功した回数を記入する。 • 1 番から 5 番までのターゲットを順番に命中させる。命中させなければ次のターゲットに移ることができない。 • 時間終了前に全部命中させることができたなら、再び 1 番から始める。
6	PUCK CONTROL (パックコントロール)	<ul style="list-style-type: none"> • 所要時間を 100 分の 1 秒単位で計測する。

(2) 結果表に記入する数値

	種 目	必 要 な 資 材 等	記入数値
1	FASTEST LAP (最速ラップ)	100 分の 1 秒単位で計測した所要時間を記入する。(例 12.45)	D
2	SHOOTING ACCURACY (シュートの正確性)	30 秒間に成功したシュートの回数を記入する。(例 6)	E
3	SKATING AGILITY (スケータリングの俊敏性)	100 分の 1 秒単位で計測した所要時間を記入する。(例 18.21)	A
4	FASTEST SHOT (最速シュート)	km 単位で計測したシュートの速度を記入する。(例 136)	F
5	PASSING PRECISION (パスの緻密性)	30 秒間に成功したパスの回数を記入する。(例 5)	B
6	PUCK CONTROL (パックコントロール)	100 分の 1 秒単位で計測した所要時間をする。(例 21.32)	C

(3) 総合点 (スコア) の計算方法

従来の計算方法	代 替 え 案
$S = (A+B+C+D) - E - (F \times 0.1)$	$S = (A+C+D) - B - E - (F \times 0.1)$
凡 例	
<p>S : 総合点 (スコア) この数値が低いほどスキルが高いことになる。 A : SKATING AGILITY (スケータリングの俊敏性) B : PASSING PRECISION (パスの緻密性) C : PUCK CONTROL (パックコントロール) D : FASTEST LAP (最速周回) E : SHOOTING ACCURACY (シュートの正確性) F : FASTEST SHOT (最速シュート) ※ 総合点 (スコア) は、別添のエクセル表に入力すれば、自動的に計算される。</p>	

9 実施報告書の作成における留意点

(1) スタッフの従事時間

従事されるスタッフの従事時間が、スキルチャレンジの時間のみしか従事時間として記載されていません。準備から設営、撤収までに要した時間すべてを記入してください。

平成 29 年度事業では、従事時間の記載時間が少なかったゆえに 1 時間当たりの謝金単価が助成対象限度額を超過した事例が見受けられ、審査過程で一部助成対象外経費とされた例があります。

(2) 運営スタッフや指導者の源泉所得税

測定員の方については源泉所得税がかかりませんが、運営スタッフや指導者については源泉所得税が発生します。(支給額は、源泉所得税控除後金額となります。)

平成 29 年度事業では、振込依頼書に事務局で源泉所得税の金額を書き加えました。今後は事前に記入していただきますと大変助かります。

(3) 自家用車使用

日本アイスホッケー連盟の連盟の規程においては、原則として自家用車の使用は認めていません。

平成 29 年度に長野県で開催された際には、長野県連の規程に則って支払いを行い、提出書類にも長野県の旅費規程を添えて J S C へ提出しています。また、起点から終点の距離をこちらで計算し助成対象経費を算出した経緯があります。

事故等の観点からも公共交通機関での移動をお願いしておりますので、自家用車利用の際には事前に事務局までお知らせください。

(4) 振込依頼書の記載方法

諸謝金の支払いは、原則として、日本アイスホッケー連盟から各個人本人の口座へ振込まなければなりません。29 年度事業では、振込依頼書に従事者の氏名、住所、日付が印刷されており、実際に従事者本人が請求しているかどうかを確認できない例がありました。少なくとも名前と日付については、本人の直筆でなければなりません。

(5) 宅配伝票の書き方

競技用具の宅配料金について、送り主や送付先名称が個人名となっており、審査過程で個人宛の荷物送料ではないかとの指摘を受けることがあります。

できましたら今後は県連名称も書き加えていただき、送付物品内容についても「スキルチャレンジ用具」と記載して個人宛の荷物でないことが分かるようにしてください。

(6) 宿泊費の領収書

県連担当者が事業従事者に代わって宿泊を手配した場合は、従事者本人が宿泊した証明がないので、原則としては本人の立て替え払いとしてください。

10 スキルチャレンジ・クリニックに関するJIHF予算の概要

J I H F 平 成 3 0 年 度 予 算 編 成 資 料				
1	事業名	スキルチャレンジクリニック		
2	事業目的	全国各地でスキルチャレンジ・クリニックを行うことで、各選手の個人の実力を他の選手たちと比較してどのようなレベルにあるのかを理解させ、各選手の個人的目標を持たせるとともに、スキルレベルの向上を促す。		
3	事業概要	スキルチャレンジの6種目を実施して各選手のスキルレベルを計測する。これに併せて優秀な指導者によるホッケークリニックを実施する。		
4	予算額			
	(1) 収入			
	財源内訳	予算額	内 容	前年度
	参加料収入	600,000	@1,000円×25人×24回=600,000円	1,456,829
	受取協賛金	0		0
	受取交付金	3,695,000	JSCスポーツ活動推進事業助成金	4,685,840
	その他	444,728	日ア連一般財源	0
	計	4,739,728		6,142,669
	(2) 支出			
	支出科目	予算額	積 算 根 拠	
	会場費	1,584,000	リンク使用料 @220,000×3h×24回=1,584,000円	0
	雑役務費	99,360	振込手数料	253,800
	表彰・記念品費	0		0
	会議費	0		0
	通信運搬費	160,000	荷物運搬量 @10,000円×16回	350,000
	消耗品費	0		0
	スポーツ用品費	216,000	スティックハンドリングトレーナー等	216,000
	旅費交通費	1,920,000	指導者宿泊交通費、地方指導員交通費	1,016,000
	印刷製本費	0		0
	賃借料	0		2,959,800
	支払保険料	0		0
	事務用品費	0		0
	諸謝金	640,368	指導者 160,368円、地方指導員 @2,000円×10人×24回	1,063,069
	助成金支出	0		0
	雑費	120,000		284,000
	合計	4,739,728		6,142,669

11 独立行政法人日本スポーツ振興センターのスポーツ振興くじ助成金（スポーツ団体スポーツ活動）の要件等（同助成金交付要綱及び実施要領の抜粋）

（1）助成対象経費

ア 助成対象となる経費は、諸謝金、旅費、借料及び損料、印刷製本費、スポーツ用具費、通信運搬費、雑役務費その他事業の実施に直接必要な経費とします。

イ アにかかわらず、次に掲げる経費は、助成対象経費となりません。

- ① 当該事業の参加者（主催者側を除く。）の移動に要する経費（会場の地理的条件等により、競技等の指定実施場所への公共交通機関による移動が困難な場合において、主催者側がバス・車等を手配する場合に要する経費を除く。）
- ② 事業の実施に当たり開催する運営会議等に要する経費（会議出席謝金・旅費、会議会場借料）、車賃（公共交通機関による旅行が困難な場合を除く。）、通信費（荷物運搬料を除く。）
- ③ 占用利用でない会場使用のための経費（一般開放中の施設の個人利用料などは受益者負担の性格を有するため。）
- ④ 共催団体へ支出する経費
（例）共催団体が所有する施設への会場借料、共催者である新聞社への新聞広告料等
- ⑤ 助成対象者が所有する施設の使用料（指定管理制度を活用して運営している場合において、指定管理者の収入となる場合又は指定管理委託料と相殺しない場合を除きます。）

ウ 1件当たりの助成対象経費限度額は、アの費目ごとに実施要領別表「助成対象経費の基準等」により算出した額の合計額とします。

エ 1件当たりの助成金の額は、ウにより算出した助成対象経費限度額に5分の4を乗じて得た額（千円未満切捨て）を限度とします。なお、1件当たりの助成金の確定額は、配分された助成金の額と実支出額に係る当該助成対象経費限度額に5分の4を乗じて得た額（千円未満切捨て）のいずれか低い額とします。

オ その他

参加料等を徴収して事業を実施する場合は、当該収入の全てを事業収入として計上してください。

（2）取得財産の管理等（交付要綱第19条及び第20条、実施要領第12条）

ア 助成事業者は、助成対象経費により取得し、又は効用の増加した財産については、助成活動の完了後においても、善良な管理者の注意をもって管理し、助成金交付の目的に従って、その効率的運用を図る必要があります。

イ 助成事業者は、取得財産等のうち、不動産及びその従物並びに取得価格又は効用の増加価格が1個又は1組50万円以上の設備、機械及び器具については、JSCが定める期間内において、JSCの承認を受けないで助成金の交付の目的に反して使用し、譲渡し、交換し、貸付け、又は担保に供することはできません。

ウ 取得財産等を処分制限期間内に用途廃止する場合は、あらかじめJSCの承認が必要となります。また、この場合、助成金の全部又は一部について返還を求める場合があります。

(3) その他の要件

助成活動を実施する際には、以下の条件等があります。条件を満たさない場合は、助成金交付 決定の取消しや助成金の返還請求を行うこともありますので、あらかじめご承知おきください。

ア シンボルマーク等の表示（交付要綱第22条）

助成事業者は、助成活動の実施に際し、助成金による助成活動である旨の記載及びスポーツくじのシンボルマーク（toto、BIG）の表示を行う必要があります。

なお、看板、印刷物の作成などを行う場合は、シンボルマーク等の表示を行い、その画像等を実績報告書に添付することになります。

イ 助成活動の公開等（交付要綱第23条）

助成事業者は、助成活動の実施状況及び実施結果並びに助成金の用途に関する情報をホームページ等により公開してください。JSCは、助成活動の実施結果等について、不開示情報を除き、ホームページ等に公開します。また、提出書類は、「独立行政法人等の保有する情報の公開に関する法律」に基づき、情報公開の対象となります。

なお、助成金交付手続きに必要な書類に含まれる個人情報については、当該審査業務以外の用途に使用いたしません。

ウ 活動評価の実施等（実施要領第15条）

助成事業者は、助成 対象期間終了後において、JSCの求めに応じて、JSCが定める当該助成活動に係る評価及び経年後の調査等を実施する必要があります。

エ スポーツ振興事業助成評価について

JSCでは、助成事業が「期待した成果を上げているか、その成果が社会にどのような影響を与えたか」を効果測定し、その結果を助成事業の改善に活かすことにより、限られた助成財源を有効に配分し、より効果の高い助成事業とするため、助成活動ごとに定量的な評価指標を設定し、具体的な効果の検証・評価を実施しています。

