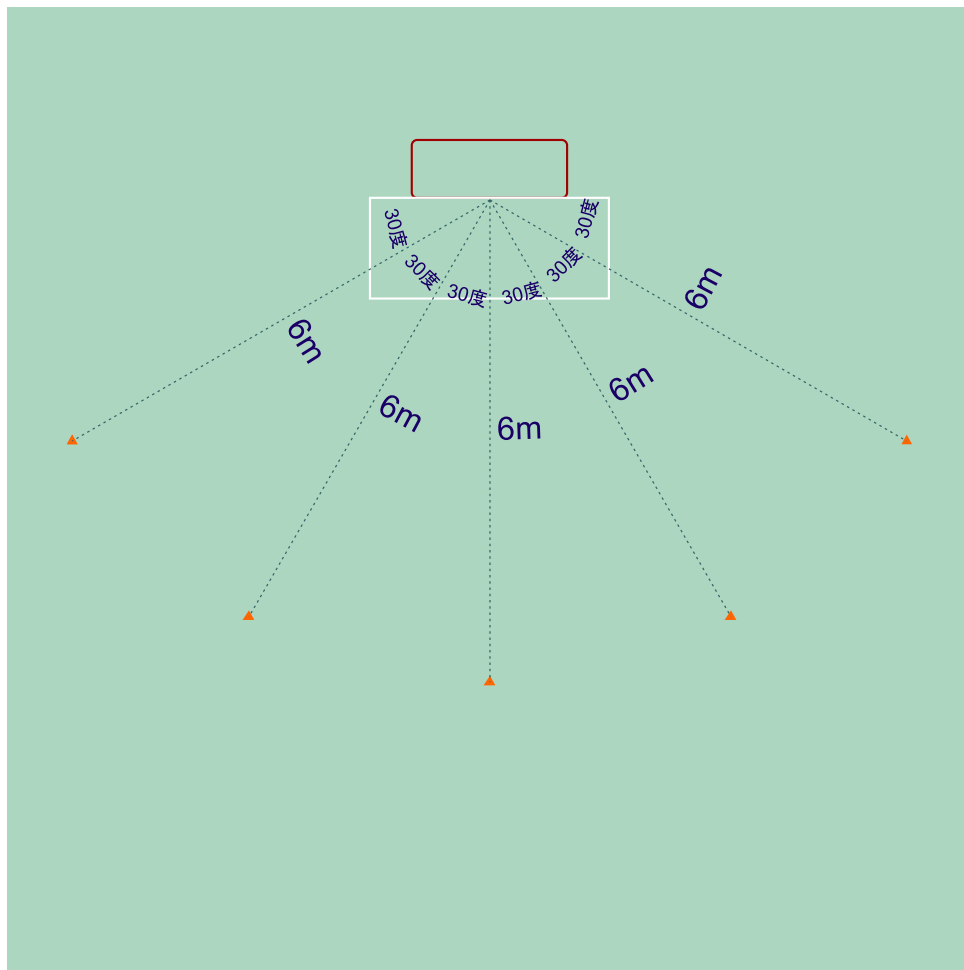


1 ゴール周辺からのシュート

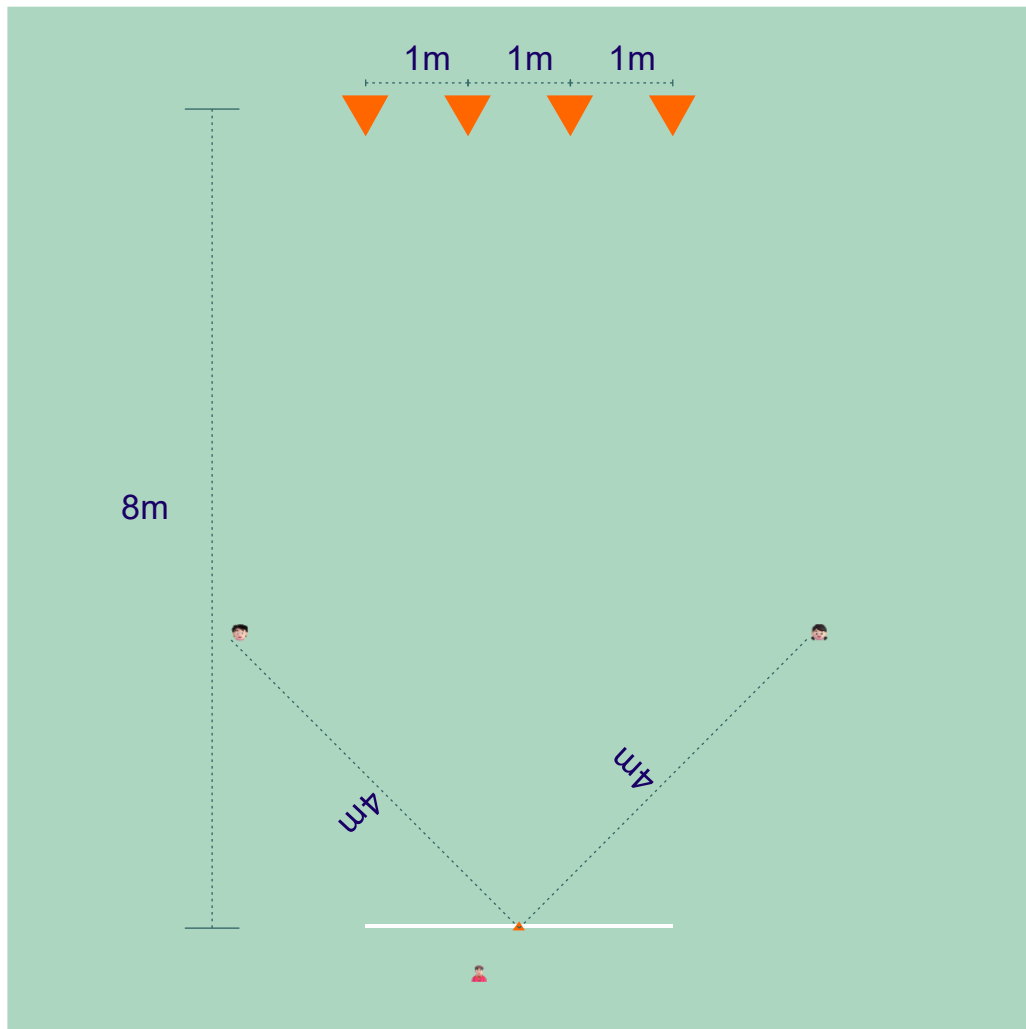


目的：シュートの正確性、シュートの強さとともに、時間的制約の中でどのような角度からでも得点できる能力を評価する。

詳細：ゴール中心から 6 m 離れた 5 か所から、15 秒の間に 5 球シュートする。

採点：ゴールになれば 5 点、ゴールにならなければ 0 点。
最高 25 点

2 レシーブとパス



目的:レシーブしたりパスしたりする際のボールコントロール能力を評価する。

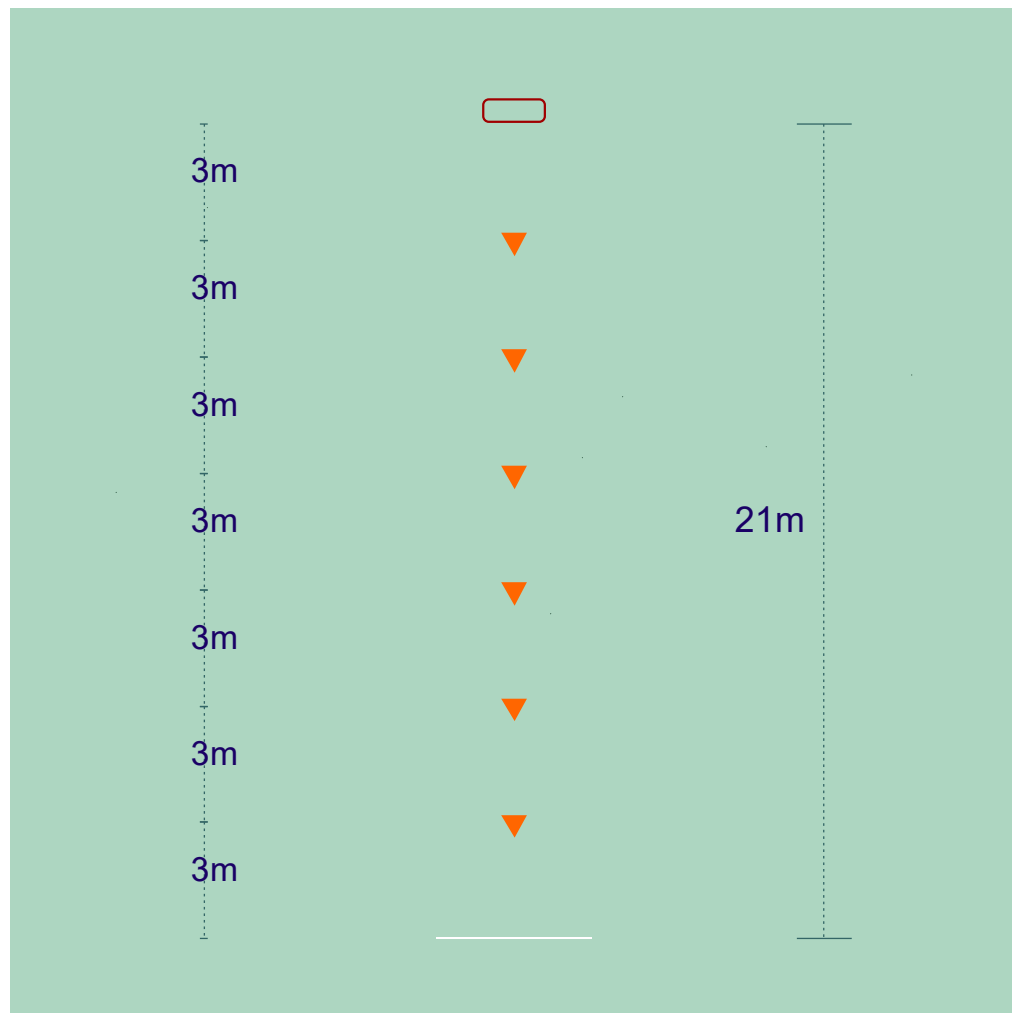
詳細:スタートラインに位置し4m離れた左/右斜め前のコーチからのパスをレシーブし、コントロールしパスラインから8m先のコーン間にボールを通す。パスする左右の位置はアスリートが選択できる。

採点:

- 5点 1m幅 通過
- 4点 3m幅 通過
- 3点 8mライン 通過
- 2点 レシーブができるがパスができない(8mラインに届かない)
- 1点 レシーブはできるが、パスができない
- 0点 レシーブができない

最高得点は5点x5回 25点

3 スティック操作



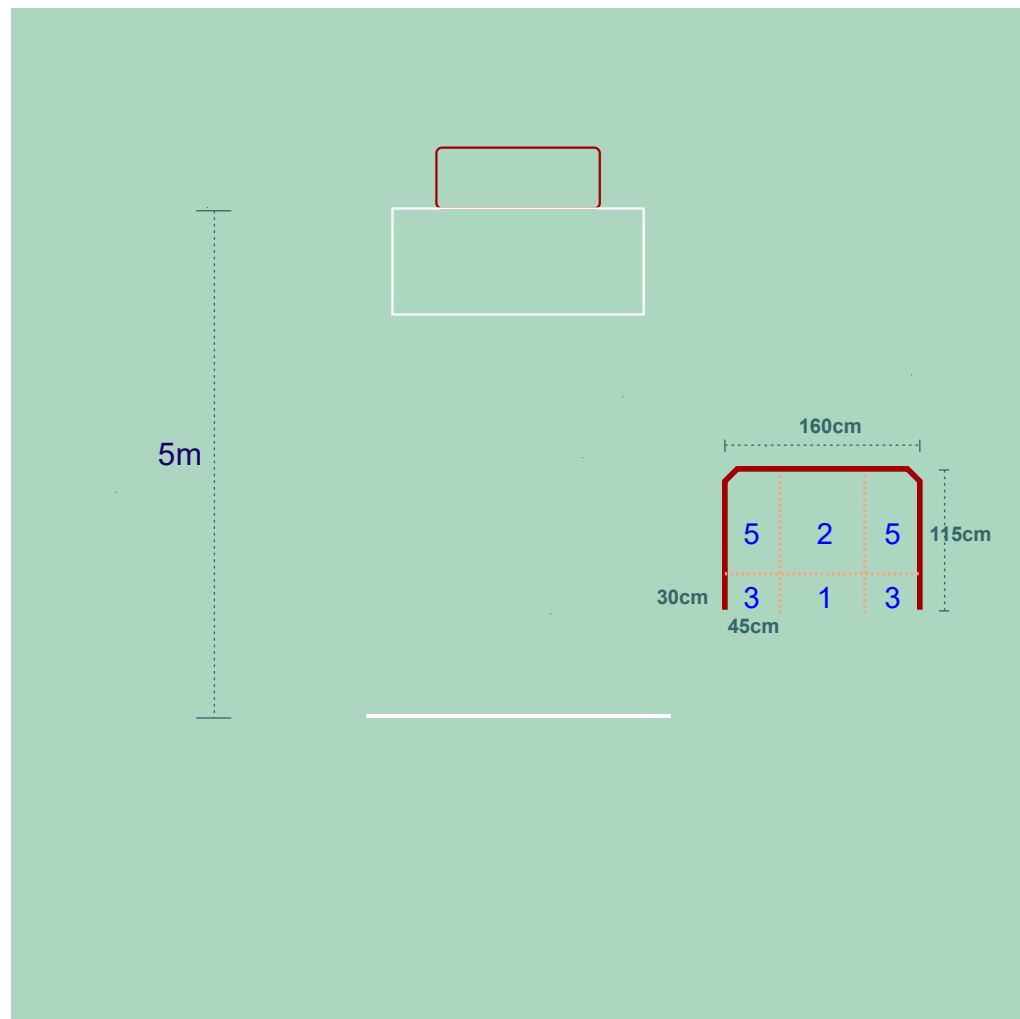
目的 : スピードおよびボールを扱う能力を評価する。

詳細 : スタートラインから6個のコーンを左右交互に通過し、最後のコーンを通過してシュートする。

採点 : 25点からの加算、減算

- スタートからボールがゴールラインを超えるまでを計測。1秒を1点として減ずる。
- 1つコーンを不通過(飛ばし)で1点減ずる。
- + ゴールで5点加算する。

4 シュートの正確性

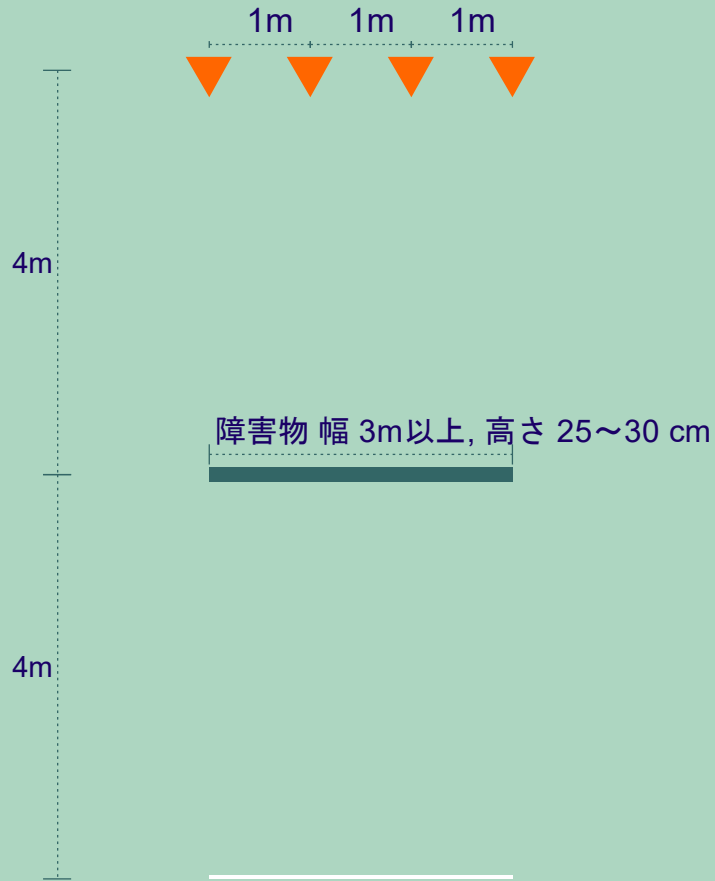


目的：シュートを打つ時の正確性、シュートの強さ、ゴールの特定の場所を狙ってシュートを打ち得点できる能力を評価する。

詳細：スタートラインからシュートする。5回の試技。

採点：最高得点は5点x5回 25点

5 障害物を超えるフリップ・パス



目的：コントロール能力と正確性を評価する。

詳細：障害物を超えるフリップ・パスでゾーンに落とし目標の位置を通過させる。

採点：

- ・ 5点 1m幅 通過
- ・ 4点 3m幅 通過
- ・ 3点 3m幅ゾーンの外を通過
- ・ 2点 障害物を超えたが得点ゾーンに届かない
- ・ 1点 障害物に当たり障害物を超えられない
- ・ 0点 スティックをボールに当てることができない。

5回の試技 5点 x 5回 25点

*フリップ・パス(flip-pass)とは障害物と得点ラインの間に落とすパス