



FPP

Federação de Patinagem
de Portugal

Projecto

MINI - HP



Documento Apresentado às Associações de Patinagem

Junho de 2007

DTN

1. A FILOSOFIA DO MINI-HP

É um jogo de Hóquei em Patins para rapazes e raparigas.

Essencialmente é uma modificação do jogo do adulto que foi adaptado às necessidades das crianças. A filosofia é simples: não **“obrigue”** as crianças a jogar um jogo que não seja apropriado para seu desenvolvimento físico e mental, mas altere o jogo dos adultos para servi-las.

O objectivo do Mini-HP é fornecer a todas as crianças oportunidades e experiências para desenvolverem habilidades que podem transferir com entusiasmo/motivação para o jogo formal de Hóquei em Patins.

O jogo de Hóquei em Patins é jogado numa pista de dimensões e balizas demasiado grandes para a maioria das crianças.

A bola quanto ao seu peso e dureza e o setique são também factores que condicionam o desenvolvimento dos jovens praticantes nas idades mais baixas (4, 5, 6 anos) e que devem ser levados em consideração, assim como o equipamento de Guarda-Redes.

No Mini-HP a bola será mais leve, altura e largura da baliza e as dimensões da pista sofrerão adaptações para a responderem aos objectivos dos mais jovens nas primeiras etapas da sua formação.

O Hóquei em Patins tem demasiadas regras e um regulamento feito para idades mais avançadas que não se adaptam às reais necessidades das crianças, no Mini-HP estas são simplificadas/reduzidas ao mínimo.

2. Objectivos

Promover a prática desportiva juvenil privilegiando a vertente formativa do desporto para:

- Que resulte numa prática com carácter aberto, dirigido a todos aqueles que queiram participar, evitando discriminações por razão de capacidade, sexo ou outras;

- Que resulte numa prática com objectivos globais, que não só os motores, de forma a contribuirmos para que se entenda o desporto como parte integrante de uma educação global;
- Que resulte numa prática que ultrapasse a excessiva importância que se atribui aos resultados, procurando outros aspectos importantes que o desporto pode oferecer e que possam ser úteis e educativos na formação das crianças e jovens.

Importa reforçar a ideia que a competição, deve ser um meio de desenvolvimento para os mais jovens durante as primeiras etapas de formação. Deve-se desenrolar sempre como um meio de motivação e aprendizagem, e não como um objectivo final. O mesmo será dizer que a competição deve incidir como um factor de melhoria do processo de ensino – aprendizagem e nunca na procura de resultados a curto prazo.

Desta forma este projecto foi delineado com base nos seguintes objectivos:

- Realizar uma experiência inovadora em termos de formação Hóquista, fazendo apelo a valores pedagógicos e sociais;
- Aumentar o número de praticantes;
- Melhorar a qualidade da prática;
- Possibilitar aos atletas novas experiências na modalidade;
- Contribuir para o desenvolvimento do Hóquei em Patins;

3. Estratégias

Esta iniciativa visa em primeiro lugar proporcionar uma actividade desportiva com carácter estritamente formativo para os atletas Bambis e Benjamins de ambos sexos, cujas as idades se encontram compreendidas entre os 4 e os 6 anos.

Esta actividade realiza-se através de um **Encontro Nacional** de clubes.

4. Actividades

No sentido de abranger a maior área geográfica possível, este projecto será realizado no Pavilhão Municipal do Luso, no dia 2 de Fevereiro.

Do ponto de vista técnico, este projecto não assenta no “Modelo Tradicional” da Competição, mas sim numa actividade adaptada com vista à aquisição dos pré-requisitos necessários para a prática da modalidade.

5. Enquadramento humano de concepção e acompanhamento

Esta actividade é desenvolvida e coordenada pela Direcção Técnica Nacional da Federação de Patinagem de Portugal, sob a responsabilidade do:

- Director Técnico Nacional

Professor Luís Sénica, Licenciado em Educação Física e Desporto, pela Universidade Lusófona.

- Director Técnico Regional

Professor Nuno Ferrão, Licenciado em Educação Física e Desporto, pela Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra;

Anexos



FPP
Federação de Patinagem
de Portugal

MINI – HP



Regulamento

Junho de 2007

DTN

1º INTRODUÇÃO

A FILOSOFIA DO MINI-HP

É um jogo de Hóquei em Patins para rapazes e raparigas.

Essencialmente é uma modificação do jogo do adulto que foi adaptado às necessidades das crianças. A filosofia é simples: não “obrigue” as crianças a jogar um jogo que não seja apropriado para seu desenvolvimento físico e mental, mas altere o jogo dos adultos para servi-las.

O objectivo do Mini-HP é fornecer a todas as crianças oportunidades e experiências para desenvolverem habilidades que podem transferir com entusiasmo/motivação para o jogo formal de Hóquei em Patins.

O jogo de Hóquei em Patins é jogado numa pista de dimensões e balizas demasiado grandes para a maioria das crianças.

A bola quanto ao seu peso e dureza e o setique são também factores que condicionam o desenvolvimento dos jovens praticantes nas idades mais baixas (4, 5, 6 anos) e que devem ser levados em consideração, assim como o equipamento de Guarda-Redes.

No Mini-HP a bola será mais leve, altura e largura da baliza e as dimensões da pista sofrerão adaptações para a responderem aos objectivos dos mais jovens nas primeiras etapas da sua formação.

O Hóquei em Patins tem demasiadas regras e um regulamento feito para idades mais avançadas que não se adaptam às reais necessidades das crianças, no Mini-HP estas são simplificadas/reduzidas ao mínimo.

2º REGRAS DE JOGO

1º Mini-HP – Definição

O Mini-HP é um jogo para rapazes e raparigas, entre os quatro (4) e os seis (6) anos.

O Mini-HP é jogado por duas (2) equipas de 3 jogadores (1 GR + 2 JC).

O objectivo do jogo é marcar golo na baliza adversária.

2º Composição da Equipa



Cada equipa é composta no máximo por quatro jogadores e no mínimo por três (3) jogadores.

Sempre que uma equipa apresente quatro (4) jogadores pode utilizar dois (2) jogadores Benjamins com seis (6) anos.

Sempre que uma equipa apresente três (3) jogadores só pode utilizar 1 jogador Benjamim com seis (6) anos.

3º Pista

Uma tabela móvel situada no meio campo dividirá a pista em dois terrenos de jogo, permitindo a realização de dois jogos em simultâneo.

Imagem 1º



4º A Baliza

Imagem 2º

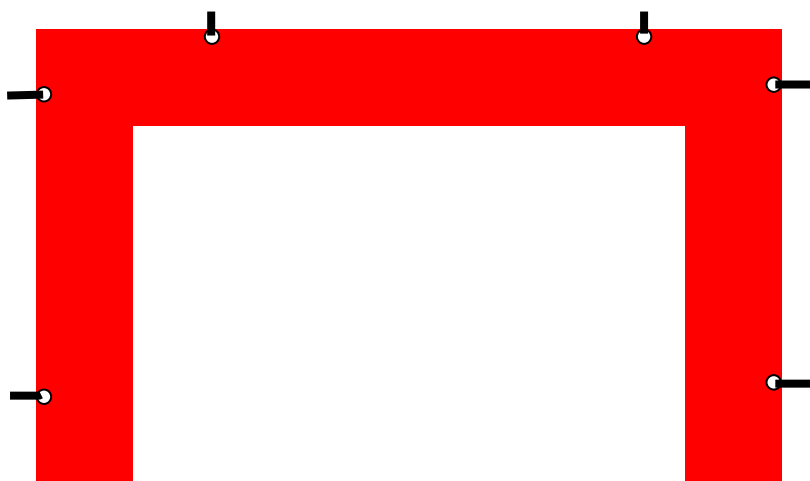
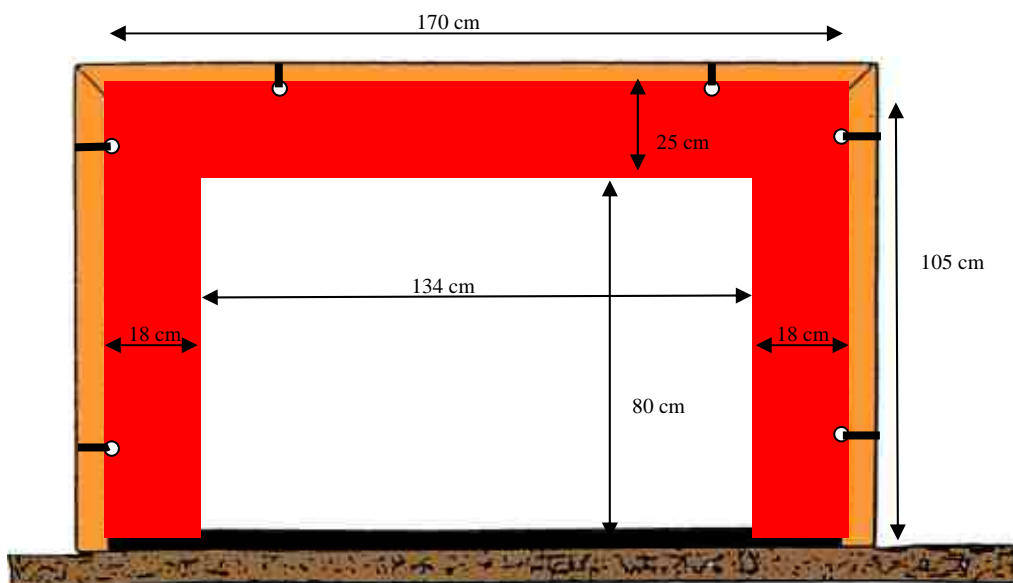


Imagem 3º



5º Tempo de Jogo

Dois (2) períodos de Dez (10) minutos.

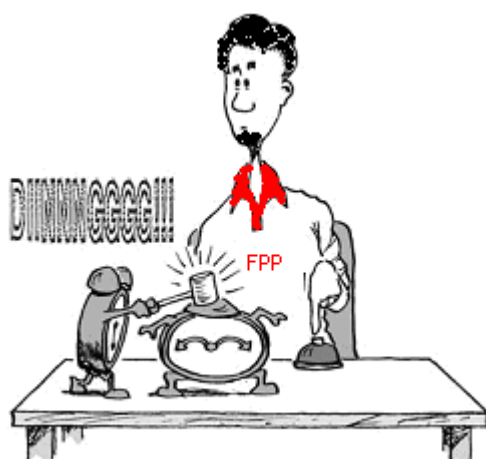


Tempo Corrido.

Três (3) minutos de intervalo.



No segundo período as equipas trocam de terreno.



6º Início do Jogo

O jogo começa com ambas as equipas atrás das suas balizas.

Ao apito do árbitro tem início o jogo e ambas as equipas devem procurar conquistar a bola que está no centro do terreno (marca da grande penalidade).

Idêntico procedimento será seguido no início do segundo período.

7º Substituições



No caso de uma equipa apresentar o número máximo de jogadores (4), todos têm que ser utilizados.

Cada jogador tem que jogar pelo menos um período.

Excepto em caso de lesão.

8º Golos



O Árbitro deverá sempre assinalar o golo.

O jogo recomeça com bola ao centro (marca da grande penalidade) e a equipa que o obteve terá que se situar ao lado da sua baliza não podendo sair até que a bola esteja em movimento.

9º Árbitro

O árbitro será um treinador de outra equipa.

Também podem dirigir o jogo árbitros oficiais, ou jogadores a partir do escalão juvenil.

O árbitro deverá ter uma atitude permanentemente educativa e explicativa. (Porquê, Como, Onde, Quando...).



10º Faltas

O árbitro deverá assinalar o menor número possível de faltas, para que o jogo decorra de forma contínua (ágil, rápido).

O árbitro só deverá marcar as faltas graves.

O árbitro deverá privilegiar a marcação de golpes duplos.