



PROJETO MINI-HÓQUEI

Introdução

O projeto para o Mini-Hóquei da Associação de Patinagem de Lisboa, é um projeto baseado no “Documento Orientador Mini-HP” da Federação de Patinagem de Portugal, mas com as devidas adaptações face ao contexto sociocultural, geográfico e desportivo da região de Lisboa.

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.

Objetivos

O objetivo 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.

Pretendemos que através deste projeto proporcionar a crianças de ambos os sexos.

Assim, consideramos fundamental que sejam realizadas estas jornadas para:

- a) Bambis, equipas mistas;
- b) Benjamins de 1.^a inscrição, equipas mistas;
- c) Escolares de 1.^a inscrição, equipas mistas;
- d) Benjamins, equipas femininas
- e) Escolares, equipas femininas

Fatores de sucesso

O Hóquei em Patins ao nível da base deve ser divertido, praticado por todos e incluir as habilidades básicas do jogo. Este Programa é sustentado nestas ideias e tem o DESENVOLVIMENTO COMO PRIORIDADE.

É importante que Clubes e treinadores tenham a noção das vantagens do MINI-HP e possam educar a si mesmo os pais sobre este jogo, do papel importante que pode desempenhar no desenvolvimento e na motivação das crianças ao longo da sua vida de hoquistas.

Treinadores, Pais e Dirigentes devem estar envolvidos de forma positiva.

Regulamento mini-hóquei

1. Os Torneios de Mini-Hóquei são de participação facultativa para os Clubes nas categorias de Bambis, Benjamins e Escolares.

2. O clube que se inscreve, tem que inscrever os atletas que compõem a equipa, não podendo alterar esses jogadores durante cada fase da prova.
3. Cada equipa tem que ser inscrita na Prova com o mínimo de 4 jogadores e o máximo de 6 jogadores. No caso de seis jogadores terão que dois deles serem obrigatoriamente guarda-redes.
4. A Prova disputa-se em várias fases, sendo a primeira fase, preferencialmente por zonas, e as restantes consoante a pontuação obtida.
5. Cada Prova será disputado no sistema de todos contra todos, a duas voltas.
6. A Entidade Organizadora criará condições para o aparecimento de novas equipas ao longo da Prova.

7. A Prova disputa-se em Encontros aos fins-de-semana, conforme planeamento, e cada Encontro será realizado no pavilhão de uma das equipas que constituem o grupo e terá o nº de jornadas adequada ao número de equipas inscritas para esse torneio.

8. Esta prova é disputada pelo sistema da *Soma de Pontos, conforme:*
 - 8.1. Por cada atleta participante no jogo 1 ponto;
 - 8.2. Equipa marque mais golos 2 pontos;
 - 8.3. Ambas com o mesmo nº golos 1 ponto.
9. Se não cumprir com o regulamentado com a utilização de jogadores serão lhe retirada toda a pontuação a que teria direito, ou seja, terá zero pontos.

10. As regras para os jogos de Mini-Hóquei são as seguintes.
 - 10.1. É jogado por duas equipas de 3 jogadores (1 GR e 2 JC).
 - 10.2. O objetivo é marcar golo na baliza adversária.
 - 10.3. Composição da equipa: Mínimo 3 a 5 jogadores, sendo obrigatório um guarda-redes, máximo de 6 jogadores, sendo, neste caso, obrigatório inscrever dois guarda-redes.
 - 10.4. Todos os jogadores são obrigados a jogar uma parte na sua totalidade do jogo;
 - 10.5. Pista de jogo: O ringue será dividido ao meio por uma tabela móvel obtendo duas pistas de jogo, permitindo que se realize dois jogos em simultâneo.
 - 10.6. Tempo de Jogo:
 - a) Bambis: 2 períodos de 6 minutos (tempo útil) com um intervalo de 1 minuto;
 - b) Benjamins e Escolares: 2 períodos de 8 minutos (tempo útil) com um intervalo de 1 minuto;
 - 10.7. No segundo período as equipas trocam de terreno.
 - 10.8. Início do jogo: começa com dois jogadores de ambas as equipas junto à bola no centro do ringue. Ao apito do árbitro, ambos os atletas devem procurar conquistar a bola que está no centro do terreno. Idêntico procedimento será seguido no início do segundo tempo.
 - 10.9. Substituições: Cada jogador tem que jogar pelo menos uma parte do jogo, exceto em caso de lesão que o impeça de voltar ao jogo.
 - 10.10. Golos: o árbitro deverá assinalar o golo. O jogo recomeça com a 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.
 - 10.11. O Árbitro: deverá ter uma atitude permanentemente educativa e

explicativa (Porquê, Como, Onde, Quando...).

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

10.13. Só deverá marcar faltas graves. Deverá privilegiar a marcação de golpes duplos.

11. Prémios: Aos atletas serão distribuídas medalhas a todos os participantes. Aos clubes mais pontuados será atribuída a distinção de “Clube Formação de Excelência”, sendo atribuídos benefícios de acordo com projeto a divulgar anualmente.

12. Casos omissos serão resolvidos pela Entidade Organizadora da prova, desde que devidamente apresentados e justificados.