



Federação Portuguesa de Patinagem

Grande Prémio do Jovem Hóquista

DTN

INTRODUÇÃO

A reformulação dos quadros competitivos, ao nível dos escalões de formação, permitiu adequar a necessidade de continuar a desenvolver a modalidade, aumentando o número de praticantes e um previsível aumento da qualidade da formação, com as exigências próprias de desenvolvimento global dos jovens praticantes.

Através deste Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, pretende-se operacionalizar essa filosofia de formação, procurando retirar a exacerbada carga competitiva que existia num quadro competitivo demasiado formal e perfeitamente inadequado à formação, e colocar uma maior carga pedagógica e lúdica, procurando desta forma proporcionar uma diferente perspectiva que permita um integral desenvolvimento do jovem praticante. A dinâmica deste Projecto, baseia-se fundamentalmente, na construção de um quadro competitivo, a partir dos interesses e necessidades dos praticantes, afinal, aqueles a que se destina a prática desportiva do sector de formação.

Assim, pretende-se que este Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, resulte numa prática com carácter aberto, dirigido a todos aqueles que mostrem disponibilidade para participar, evitando discriminações por motivos de capacidade, sexo ou outras; resulte numa prática com objectivos globais, que não só os motores, de forma a contribuir para que se entenda o desporto como parte integrante de uma educação global; 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.

Este Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, pretende assumir uma colaboração mais dinâmica entre a estrutura técnica da FPP e as diferentes Associações Distritais, perspectivando, deste modo, uma maior colaboração no âmbito técnico-pedagógico.

1. OBJECTIVOS

São definidos como objectivos do Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*:

- Promover o Hóquei em Patins junto da população mais jovem, através de um conjunto de actividades desportivas inovadoras e motivadoras, que promovam um correcta formação;
- Concorrer para o desenvolvimento integral dos jovens praticantes;
- Potenciar os valores pedagógicos e sociais da competição;
- Animar novos espaços desportivos;

- Estimular uma atitude vencedora própria dos jovens Atletas.

2. DESCRIÇÃO SUMÁRIA DAS ACTIVIDADES

A Federação Portuguesa de Patinagem preocupada e atenta ao fenómeno da formação dos jovens praticantes, procurou, através deste Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, uma forma diferente de abordar a competição, criando uma nova proposta, que sai do tradicional JOGO FORMAL, e procura através de um conjunto de actividades desportivas, concorrer para uma formação que mantenha o primado dos interesses dos Atletas, sob o ponto de vista do processo do desenvolvimento sócio-desportivo.

Por outro lado, este Projecto ao ocupar, prioritariamente, os períodos de férias escolares dos jovens praticantes, procura preencher os tempos livres dos jovens praticantes, com actividades que concorrem para satisfazer a necessidade de estímulo e exercitação dos jovens, permitindo, ainda, ocupar e animar espaços desportivos, com práticas desportivas, ligadas à Patinagem, mais especificamente ao Hóquei em Patins.

Em colaboração com as Associações Distritais, Autarquias e outras entidades, são organizados encontros regionais, constituídos por diferentes tipos de actividades:

- Jogo reduzido 4 x 4;
- Marcação de Livres Directos;
- Marcação de Grandes Penalidades;
- Gincana de Patinagem;
- Percurso de Destreza com setique;
- Percurso de Habilidades (Hóquei em Patins).

3. PARTICIPAÇÃO

Em todas actividades propostas pelo Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, só podem participar Atletas licenciados pela Federação Portuguesa de Patinagem, para a respectiva época desportiva.

A participação nas actividades descritas no Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, por parte dos Atletas inscritos, é operacionalizada através de equipas de Clubes, ou equipas formadas exclusivamente para esta actividade, constituídas por Atletas de vários Clubes, sendo necessário, neste caso, autorização dos respectivos Clubes.

As actividades propostas pelo Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, disputam-se em dois escalões:

- **MINIS (6 aos 8 anos);**
- **BAMBIS (9 aos 10 anos).**

As equipas participantes nas actividades propostas pelo Projecto – *Grande Prémio do Jovem Hóquista*, podem ser mistas. A constituição das equipas deve, obrigatoriamente, manter-se ao longo de toda a Jornada. As equipas participantes nas actividades previstas no Projecto – Grande Prémio do Jovem Hóquista, devem, obrigatoriamente, ter um responsável (Treinador, Delegado,...).

5.JOGO REDUZIDO 4 X 4

- **Complexidade da Forma: Gr + Ataque x Defesa + Gr**
- **Número: Gr + 3 x 3 + Gr (cada equipa apresenta 1 Gr + 4 JC)**
- **Espaço de jogo: espaço compreendido entre as balizas, que são colocadas na linha superior da área de grande penalidade;**
- **Tempo de Jogo: dois períodos de 7' 30" com 3' de intervalo entre os períodos;**
- **Cada equipa é constituída por 5 jogadores (1 Gr e 4 JC). Todos os Atletas têm que participar no jogo, no mínimo 7' 30";**
- **O cronómetro só pára por indicação do Árbitro;**
- **Não existe Linha de Anti-Jogo;**
- **Quando é assinalada um Livre Indirecto, os Jogadores da equipa infractora, não podem tocar mais na bola, sob pena de ser marcado uma grande penalidade;**
- **Os Livres Directos e Grandes Penalidades são executados a partir do Ponto "C";**
- **É colocada uma linha no prolongamento da linha superior da área de grande penalidade (com fita adesiva), que servirá de linha final do terreno de jogo;**
- **Sempre que a bola ultrapasse a linha final, será repostada em jogo pela equipa que não cometeu a infracção. A reposição da bola em jogo é realizada, na linha de prolongamento da área onde a bola saiu, cumprindo a outra equipa uma distância mínima de 3 m;**
- **A equipa vencedora será a equipa que obtiver mais golos;**
- **A atribuição de pontos, em cada jogo, será concretizada do seguinte modo: Vitória: 3 pontos; Empate: 2 pontos; Derrota: 1 ponto.**

A opção por esta situação de jogo reduzido, visa manter a lógica do jogo colectivo, pois permite a existência de um portador da bola e a criação de duas potenciais linhas de passe, o que permite escolhas múltiplas e a preservação da noção do jogo sem bola.

6.MARCAÇÃO DE LIVRES DIRECTOS

- Cada equipa tem direito à marcação de 8 Livres Directos (dois por cada jogador, um de cada lado);
- O gesto técnico obrigatório para a execução do Livre Directo é a condução da bola;
- Vencerá a equipa que obtiver mais golos;
- A atribuição de pontos, em cada competição, será concretizada do seguinte modo: Vitória: 3 pontos; Empate: 2 pontos; Derrota: 1 ponto.

7.MARCAÇÃO DE GRANDES PENALIDADES

- Cada equipa tem direito à marcação de 8 Grandes Penalidades;
- Cada Jogador de Campo marcará duas Grandes Penalidades, a primeira com condução de bola e a segunda com remate directo;
- Vencerá a equipa que obtiver mais golos;
- A atribuição de pontos, em cada competição, será concretizada do seguinte modo: Vitória: 3 pontos; Empate: 2 pontos; Derrota: 1 ponto.

8.GINCANA DE PATINAGEM

- Cada elemento da equipa, realiza um percurso de 40 metros, em simultâneo com um adversário, conforme esquema anexo;

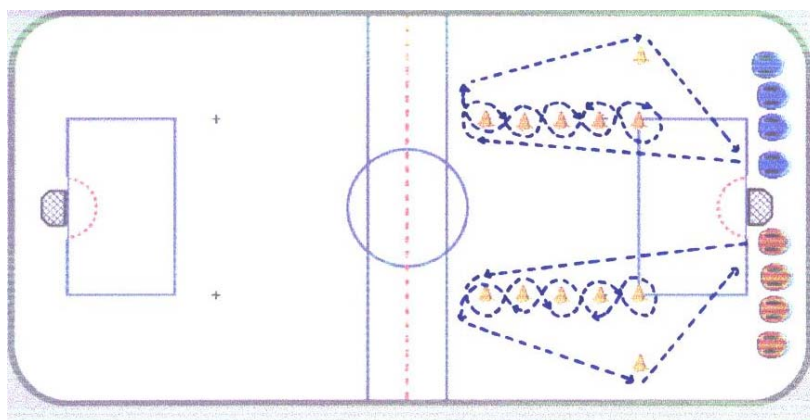


Fig. 1 Gincana

- Os obstáculos estão colocados a 2 metros de distância uns dos outros;
- O obstáculo de desaceleração está colocado ao nível do 1º obstáculo e a 2 metros da tabela lateral;
- A equipa vencedora será aquela que realizar a prova em menos tempo (somatório de todos os tempos individuais).

9.PERCURSO DE DESTREZA COM SETIQUE

- Todos os Atletas sem excepção participam nesta prova;
- A prova realiza-se de forma individual com partida alternada de 1 Atleta de cada equipa;
- No final serão contabilizados os tempo individuais e as penalizações (acréscimo de 5 segundos por cada infracção cometida);
- A equipa vencedora será aquela que realizar a prova em menos tempo (somatório de todos os tempos individuais, acrescidos das penalizações, se as houver).

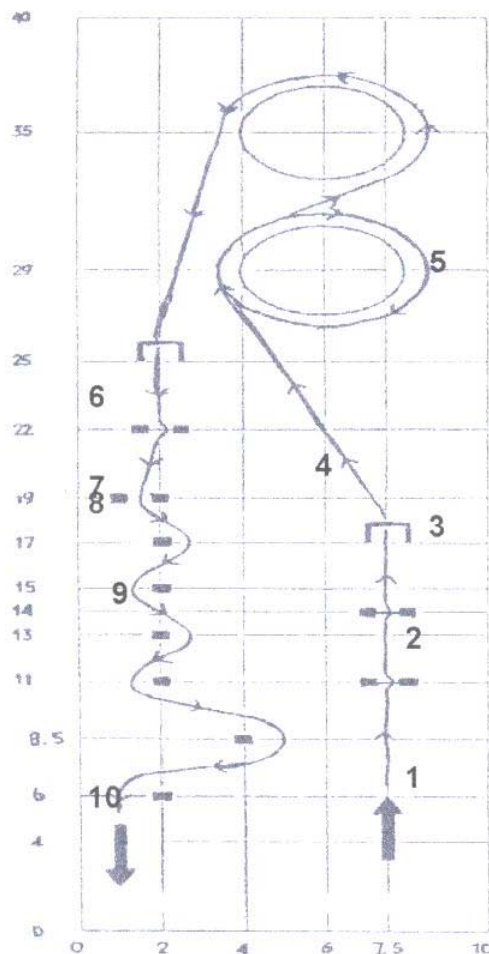
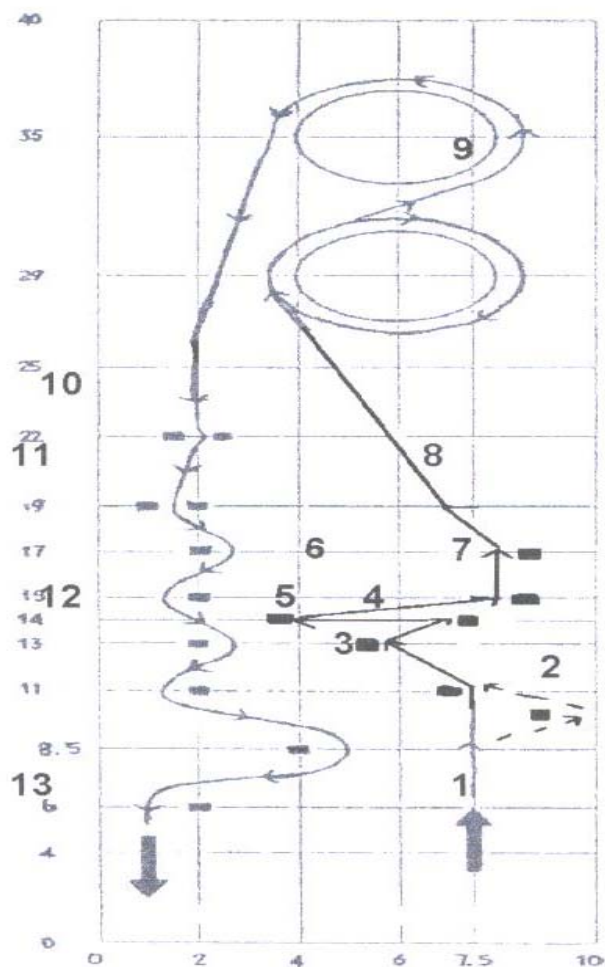


Fig. 2 Percurso de Destreza com setique. (Adaptado da Comissão Técnica de Corridas em Patins da FPP)

- **Descrição do Percurso:**
 1. **Patinagem rectilínea para a frente;**
 2. **Salto em altura (15 cm de um patim para outro (dir./esq. ou esq./dir.);**
 3. **Agachar e levantar, com passagem por baixo de uma barreira (85 cm);**
 4. **Patinagem rectilínea para a frente;**
 5. **Curva com cruzamento de pernas à esquerda, seguido de cruzamento à direita;**
 6. **Agachar e levantar, com passagem por baixo de uma barreira (85 cm);**
 7. **Salto em altura (15 cm de um patim para outro (dir./esq. ou esq./dir.);**
 8. **União dos patins com passagem pelo meio dos obstáculos;**
 9. **Slalom;**
 10. **Travagem lateral.**

10.PERCURSO DE HABILIDADES (HÓQUEI EM PATINS)

- **Todos os Atletas sem excepção participam nesta prova;**
- **A prova realiza-se de forma individual com partida alternada de 1 Atleta de cada equipa;**
- **No final serão contabilizados os tempo individuais e as penalizações (acrécimo de 5 segundos por cada infracção cometida);**
- **A equipa vencedora será aquela que realizar a prova em menos tempo (somatório de todos os tempos individuais, acrescidos das penalizações, se as houver).**



**Fig. 3 Percurso de Habilidades
(Hóquei em Patins)**

- **Descrição do percurso:**
 1. Patinagem rectilínea para a frente;
 2. Passe à tabela lateral com recepção da bola à frente do obstáculo;
 3. Deslocação à frente sem levantar as rodas do chão;
 4. Meia volta seguida de travagem para trás em tacões e arranque frontal;
 5. Travagem lateral esquerda seguida de arranque frontal;
 6. Travagem lateral direita seguida de arranque frontal;
 7. Meia volta seguida de patinagem para trás com cruzamento de pernas, seguida de meia volta;
 8. Patinagem rectilínea para a frente;

- 9. Curva com cruzamento de pernas à esquerda, seguido de cruzamento à direita;**
- 10. Salto em altura (15 cm) de um patins para outro (bola passa por baixo do obstáculo);**
- 11. União dos patins com passagem pelo meio dos obstáculos;**
- 12. 12.Slalom;**
- 13. 13.Travagem convergente.**