REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO

direção-geral da educação

Desporto Escolar

REGULAMENTO ESPECÍFICO

DE

PATINAGEM

2014 – 2017

(Revisto em outubro de 2016)

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 3
1. ESCALÕES E PARTICIPAÇÃO 3
1.1. ESCALÕES 3
1.2. PARTICIPAÇÃO 4
1.3. APURAMENTOS 5
1.4. MATERIAL E EQUIPAMENTO 6
1.5. ARBITRAGEM 7
2. PROVAS 7
2.1. PROVAS EM PERCURSOS DE DESTREZA 7
2.1.1. Procedimentos 7
2.1.2. Penalizações 8
2.1.3. Módulos 9
2.1.4. Material a utilizar 10
2.1.5. Legendas 11
2.2. PROVAS EM PERCURSOS ALTERNATIVOS 12
2.2.1. Procedimentos 12
2.2.2. Penalizações 13
2.2.3. Material a utilizar 13
2.2.4. Legendas 14
2.3. PROVAS DE PATINAGEM DE VELOCIDADE 14
2.3.1. Provas de *sprint* 14
2.3.2. Provas em linha 15
2.3.3. Provas de Estafetas com Perseguição 15
2.3.4. Procedimentos 15
2.3.5. Provas (descrição) 16
A. Provas de *sprint* 16
B. Provas em linha 17
C. Provas de estafetas com Perseguição 18
2.3.6. Penalizações 18
2.3.7. Sistema de Pontuação 18
3. MINI–HP 19
3.1. INTRODUÇÃO 19
3.2. AS VANTAGENS DO MINI-HP 20
3.3. AS REGRAS BÁSICAS PARA JOGAR O MINI-HP 20
3.3.1. Pista e número de jogadores 20
3.3.2. Tabela divisória 21
3.3.3. A baliza 22
3.3.4. O equipamento 22
3.3.5. O setique e material de proteção 22
3.3.6. A bola 23
3.3.7. Árbitro e mesa 23
3.3.8. Substituições 23
3.3.9. Tempo de jogo 23
3.3.10. Início do jogo 23
3.3.11. Golos 23
3.3.12. Faltas 24
3.3.13. Quadro competitivo 24
4. PATINAGEM ARTÍSTICA 25
4.1. PROVA LIVRE 25
4.2. DURAÇÃO DA PROVA 26
4.3. PROCEDIMENTOS 26
4.4. PONTUAÇÃO 27
4.5. PENALIZAÇÕES 28
5. CASOS OMISSOS 29
6. BIBLIOGRAFIA/NETOGRAFIA 30
ANEXOS 31

Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Patinagem realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar (DE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor, sendo complementado pelos Regulamentos de cada competição e será revisto e aprovado anualmente pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar (CNDE).

A elaboração do presente Regulamento teve como princípio a colaboração da Federação de Patinagem de Portugal ao abrigo do protocolo existente entre a mesma e o Desporto Escolar.

1. Escalões e Participação

1.1. ESCALÕES

No quadro competitivo das atividades do Programa do Desporto Escolar, as competições de patinagem estão abertas a todos os grupos da modalidade dos estabelecimentos de educação e ensino, oficial ou particular, que aderiram voluntariamente ao mesmo.

De acordo com o Regulamento Geral de Provas no âmbito do Desporto Escolar, os escalões etários são divididos por género feminino e masculino e são definidos em função do quadro que se segue:

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO 2013/2014	ANO de NASCIMENTO 2014/2015	ANO de NASCIMENTO 2015/2016	ANO de NASCIMENTO 2016/2017
INFANTIS A	**2003/2005**	**2004/06**	**2005/2007**	**2006/2008**
INFANTIS B	**2001/2002**	**2002/2003**	**2003/2004**	**2004/2005**
INICIADOS	**1999/2000**	**2000/2001**	**2001/2002**	**2002/2003**
JUVENIS	**1997/1998**	**1998/1999**	**1998/2000**	**1999/2001**
JUNIORES	**1992/1996**	**1993/1997**	**1994/1997**	**1995/1998**

As idades constituintes de cada escalão são:

a) **Infantil A**: 9 a 11 anos
b) **Infantil B**: 12 e 13 anos
c) **Iniciado**: 14 e 15 anos
d) **Juvenil**: 16 e 17 anos
e) **Júnior**: 18 a 21 anos

1.2. PARTICIPAÇÃO

Relativamente à participação e de acordo com o Regulamento Geral de Provas do Desporto Escolar (RGPDE), **cada aluno só pode participar nas provas destinadas ao seu escalão etário ou no imediatamente superior e desde que esteja inscrito na base de dados do D.E. até 15 de março.** Neste último caso, deve manter-se até ao final do ano letivo nesse escalão e a subida deve ser feita consoante o estipulado no referido Regulamento.

Na fase local podem participar todos os alunos inscritos no programa do desporto escolar, do presente ano letivo.

Não existe número limite de inscrições na fase local, mas existe um número mínimo de alunos a participar por encontro, que será de 8 alunos, independentemente do escalão/género.
O não cumprimento do número estipulado implica a atribuição de uma **Falta Administrativa,** à escola/GE em causa, com a devida sansão prevista no RGP do DE, verificando-se o mesmo critério para alunos apuradas para as fases Regional e Nacional.

Será averbada **Falta de Comparência** à escola/GE, caso os alunos/GE não comparecerem, na prova ou jogo e com a devida sanção igualmente prevista no RGP do DE.

1ª Fase – Competição Local

Até ao final do 2º Período devem as várias zonas realizar obrigatoriamente 3 encontros locais apurando assim, no final dos mesmos, através de uma classificação geral nas várias provas, os alunos e equipas para o Campeonato Regional. Os quadros competitivos/encontros são realizados em datas e locais a definir pela CLDE.

2ª Fase – Competição Regional e Nacional

Realização do Campeonato Regional e consequente apuramento para o Campeonato Nacional. Ambas as provas devem realizar-se no decorrer do 3º Período, em datas a definir respetivamente pela CRDE e CNDE.

Resumo das provas a realizar em cada fase Local, Regional e Nacional:

Fase/Prova	Destreza	Alternativos	Velocidade			Torneio Mini-HP	Patinagem Artística
			Sprint	Linha	Estafeta com Perseguição		
Local	X	X				X	X
Regional	X		X	X	X	X	X
Nacional	X		X	X	X	X	X

1.3. APURAMENTOS

Provas de Destreza e Velocidade

O apuramento é efetuado com base no somatório das pontuações obtidas em cada uma das provas em que participam exceto na prova de estafetas com perseguição. São apurados os 5 primeiros classificados por escalão/género. Na prova de estafetas com perseguição, as equipas são constituídas pelos alunos apurados nas provas atrás mencionadas.

Na fase regional participam os cinco primeiros alunos da classificação apurados na fase local, por escalão/género, nos seguintes escalões:

Femininos	Masculinos
5 Alunos Iniciados	5 Alunos Iniciados
5 Alunos Juvenis	5 Alunos Juvenis

Na fase nacional participam os cinco primeiros alunos apurados em cada DSR/CRDE, por género, no **escalão de Iniciados**:

Femininos	Masculinos
5 Alunos Iniciados	5 Alunos Iniciados

Mini-hóquei

O vencedor na fase Local apura-se para a fase Regional e nesta para a fase Nacional.

Patinagem Artística

Em cada fase (local, regional e Nacional) é encontrado um vencedor, o qual obteve maior pontuação na realização da sua prova. Na fase local podem participar todos os alunos inscritos no programa do desporto escolar, do presente ano letivo e não existe número limite de inscrições nesta fase. **É apurado o aluno/a classificado na primeira posição por escalão/género entre as fases local, regional e nacional.**

Resumo dos alunos apurados para a fase seguinte, por escalão, em cada fase Local e Regional:

Fase/Prova	**Destreza e Velocidade**	**Torneio Mini-HP**	**Patinagem Artística**
Local	5 Masc. + 5 Fem. Escalão Inic. 5 Masc. + 5 Fem. Escalão Juv.	1 equipa Masc. Inic. e Juv. 1 equipa Fem. Inic. e Juv.	1 aluno Masc. Inic. e Juv. 1 aluno Fem. Inic. e Juv.
Regional	**5 Masc. + 5 Fem. Inic.**	**1 equipa Masc. Inic. 1 equipa Fem. Inic.**	**1 aluno Masc. Inic. 1 aluno Fem. Inic.**

Total de alunos apurados da modalidade de Patinagem, para a fase Nacional, por DSR:

Disciplina	Escalão	Número de alunos
Destreza e Velocidade Fem.	**Iniciados**	**5**
Destreza e Velocidade Masc.		**5**
Mini hóquei Fem.		**4**
Mini Hóquei Masc.		**4**
Patinagem Artística Fem.		**1**
Patinagem Artística Masc.		**1**

1.4. MATERIAL E EQUIPAMENTO

O equipamento a utilizar pelo patinador, em qualquer local (pista, estrada ou pavilhão) é:

a) Patins – Pode ser com rodas paralelas ou em linha.
b) Capacete – Obrigatório como elemento de proteção.
c) Cotoveleiras, Joalheiras e Luvas – este material não é obrigatório, embora possa ser utilizado. É aconselhável que este material seja maleável.
d) Se for facultado pela organização, o patinador deverá utilizar o seu dorsal.

Quanto aos locais onde se realizam as competições, seja pista, estrada ou pavilhão, a patinagem de velocidade obriga a alguns procedimentos com vista à segurança dos patinadores:

a) Piso ou superfície de patinagem – Deve ser lisa, plano e não abrasivo;
b) Não deve ter obstáculos como balizas, tabelas, bancos, mesas, etc.; caso existam, os mesmos devem ser revestidos com material de proteção (ex. colchão);
c) Deve existir espaço livre e sem obstáculos no bordo interior;
d) Deve existir ligação entre a pista e o interior da mesma sem obstáculos e com amplitude suficiente para os patinadores saírem e entrarem na pista em segurança;

1.5. Arbitragem

De acordo com o especificado no Regulamento Geral de Provas do Desporto Escolar, o responsável de cada grupo/equipa deve fazer formação inicial de Juízes /Árbitros.

É da responsabilidade da organização a arbitragem e ajuizamento das provas de cada encontro. De acordo com o regulamento, todos os grupos de patinagem participantes devem fazer-se acompanhar de um aluno para exercer estas funções, que será enquadrado pelos responsáveis da prova, atribuindo-lhe as tarefas necessárias para o bom desenvolvimento da atividade.

2. Provas

2.1. PROVAS EM PERCURSOS DE DESTREZA

Existem 9 percursos de destreza que, na sua totalidade, correspondem a um grande número de habilidades motoras na patinagem e que estimulam a progressão pedagógica.
São designados os percursos de destreza seguintes:

a) **Fase Local (3 encontros)**
   1. Infantis A e B – Percursos números 1, 3 e 5 (1º, 2º e 3º encontro respetivamente)
   2. Iniciados – Percursos números 2, 4 e 6 (1º, 2º e 3º encontro respetivamente)
   3. Juvenis e Juniores – Percursos números 7, 8 e 9 (1º, 2º e 3º encontro respetivamente)

b) **Fase Regional**
   a. Iniciados e Juvenis – Percurso número 9

c) **Fase Nacional**
   b. Iniciados – Percurso número 9

2.1.1. Procedimentos

✓ Os percursos de destreza são nove no total (croquis em anexo) e são destinados a todos os escalões. Estes percursos poderão ser adaptados tendo em conta o local onde irão ser realizados. Caso seja possível, far-se-ão dois percursos paralelos de forma que dois patinadores os executem em simultâneo.

✓ Os patinadores têm a possibilidade de experimentar o percurso antes do início da prova.

✓ Em caso de queda, a prova não será nem suspensa nem repetida. Cada um dos patinadores fará o percurso ao cronómetro com a partida a ser efetuada quando o patinador assim o entender no tempo limite de 10 segundos. Em caso de dois percursos, as provas far-se-ão em paralelo.

✓ No final de cada prova, o grupo de juízes irá registar o tempo de prova, as penalidades caso existam e o tempo total.

✓ No caso de dois percursos e, caso o número de patinadores seja ímpar, um patinador fará a prova sozinho.

✓ Todos os patinadores serão classificados de acordo com o tempo total (tempo de execução mais tempo de penalizações, caso existam) e por ordem crescente.

✓ Os módulos são marcados com o material indicado neste regulamento.

2.1.2. Penalizações

✓ Cada percurso deverá ser executado como indica especificadamente a ilustração, onde cada módulo tem a indicação de porta de início e porta de fim com dois pinos ou blocos paralelos. As voltas e as curvas, bem como os saltos não necessitam desta indicação. A execução de cada um dos módulos é considerada entre estas duas portas inclusive.

✓ As penalizações ocorrerão da seguinte forma:

- As penalizações por derrube ou afastamento de pinos, varas, tijolos, etc. são de 1 segundo;
- O salto sobre um tijolo nos módulos "*Slalom* a Pente", "*Slalom* Alongado", "Passo em Cadeia", "Entra e Salta", ou "Afrouxamento Final" e derrube de uma vara nos módulos do "salto e Passa Debaixo" comporta uma penalização de 1 segundo;
- A execução de volta a um pino, arco ou círculo em sentido contrário ao exigido no percurso sofre uma penalização de 15 segundos.
- A alteração de trajetória que implique encurtamento de distância a percorrer tem uma penalização de 15 segundos;
- A não-execução de qualquer módulo, com exceção dos indicados neste regulamento, tem uma penalização de 15 segundos;
- A não-execução das voltas e curvas ou a alteração do percurso da trajetória terá uma penalização variável tendo em conta a amplitude das voltas ou da curva:
- A não-execução da volta ou curva ao pino tem a penalização de 15 segundos;

- A não-execução da volta ou curva ao arco tem a penalização de 15 segundos;
- A não-execução da volta ou curva de 2 metros de diâmetro tem a penalização de 15 segundos;
- A não-execução da volta ou curva de 3 metros de diâmetro tem a penalização de 15 segundos.

✓ Nos módulos "**Deslize em um patim (Esquerdo ou Direito)**" e "**Slalom em um patim (Esquerdo ou Direito)**":

- o(a) patinador(a) executa o deslize / *slalom* em um só patim da sua preferência. A troca de patim ou o toque no chão do outro patim aquando da execução do deslize / *slalom* não são permitidos, tendo como penalização 15 segundos;
- nos percursos em que surgem dois módulos "**Deslize em um patim (Esquerdo ou Direito)**" seguidos, caso não exista troca de patim (na zona de troca de patim), a penalização é de 15 segundos;
- nos percursos em que surgem dois módulos "**Slalom em um patim (Esquerdo ou Direito)**" seguidos, caso não exista troca de patim (na zona de troca de patim), a penalização é de 15 segundos;

✓ No módulo "**Patinagem à Retaguarda**":

- o(a) patinador(a) deverá executá-lo entre as portas de entrada e saída inclusive, tendo como penalização 15 segundos caso, dentro do limite definido, não esteja a efetuar a patinagem à retaguarda;

2.1.3. Módulos

✓ A cada módulo está inerente um exercício e um percurso, o conjunto dos módulos que resultam em solicitações técnicas e coordenativas fundamentais.

✓ Círculo – percurso em sentido horário ou anti-horário com diâmetro variável (de acordo com cada percurso e conforme indicado nos croquis), sendo formado por pinos rasos. O patinador, ao percorrer a trajetória, deve ter ambos os patins no exterior do círculo sob pena de penalização.

✓ *Slalom* a Pente – é formado por três ou mais pinos alinhados sobre uma reta e colocados de acordo com os croquis dos percursos. Ambos os patins devem passar à direita e à esquerda de cada pino conforme indicação no croqui.

✓ *Slalom* Angulado – é formado por três ou mais pinos altos e alinhados em duas retas paralelas respeitando as distâncias indicadas nos croquis dos percursos.

✓ Saltos – os saltos são executados sobre uma vara colocada em dois tijolos de madeira ou pinos e à altura indicada nos croquis.

✓ Passagem por Baixo – é executada passando por baixo de uma vara colocada em dois postes e à altura indicada nos croquis. A distância entre os dois postes não deve ser inferior a um metro.

✓ Passagem Rítmica – é composta por três ou mais varas de 1,20 metros colocadas com 1 metro de intervalo entre si. O patinador não deverá tocar nas varas.

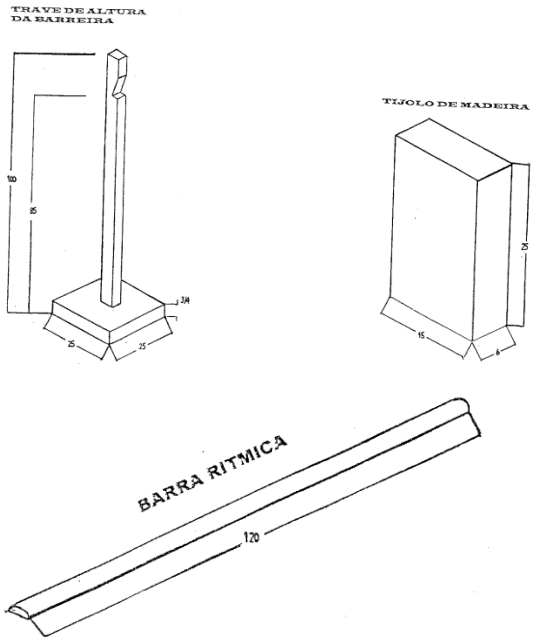
✓ Passo a Cadeia – é formada com pinos rasos e de acordo com os croquis, que formam obstáculos interpostos obrigando o patinador a passar com patins juntos e afastados alternadamente.

✓ Entra e Salta – é formado por pinos e varas que formam obstáculos de dois em dois metros obrigando a uma sucessão de patins juntos, salto, patins juntos, salto.

2.1.4. Material a utilizar

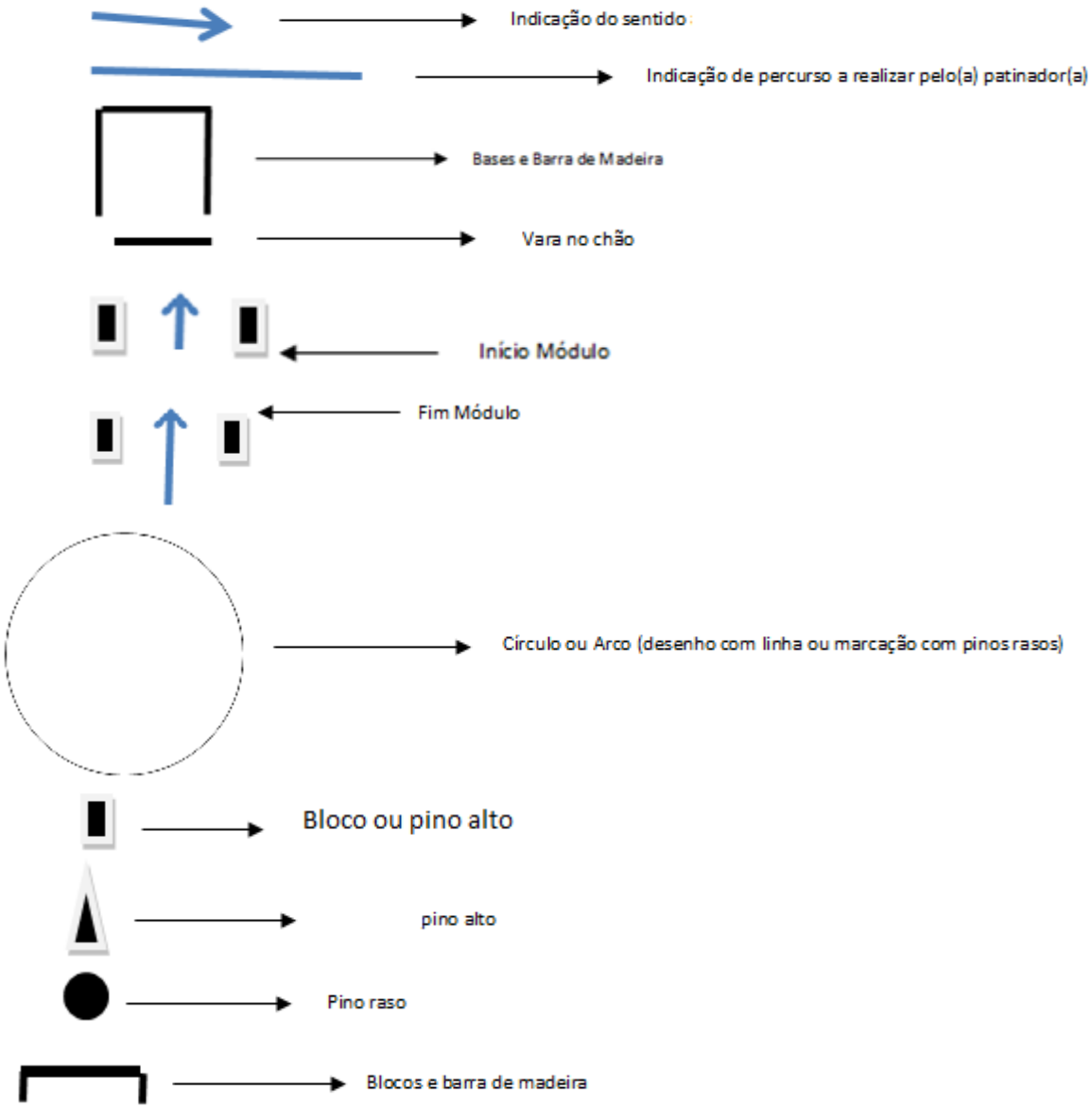
✓ O material a utilizar deve ser o indicado neste capítulo. Porém e caso não exista o material aconselhado por este regulamento, é possível a utilização de material alternativo como, por exemplo, utilizar pinos em vez de blocos ou tijolos.

✓ Os módulos devem estar devidamente identificados pelo material indicado neste regulamento salvaguardando-se a sua deslocação / desmarcação por via de derrube, vento, etc., com marcação no chão, através de fita adesiva ou outro material aderente.



Pinos Altos Pinos Rasos

2.1.5. Legendas



2.2. PROVAS EM PERCURSOS ALTERNATIVOS

A) Fase local

a. Infantis – Percurso número 1, 2 e 3 (1º, 2º e 3º encontro respetivamente) – 2 voltas
b. Iniciados – Percurso número 1, 2 e 3 (1º, 2º e 3º encontro respetivamente) – 3 voltas
c. Juvenis e Juniores – Percursos número 1, 2 e 3 (1º, 2º e 3º encontro respetivamente) – 4 voltas

As distâncias presentes no regulamento de percursos alternativos podem e devem ser adaptadas ao local de realização. Por exemplo: um percurso alternativo que tem 40 metros X 20 metros pode ser adaptado a 35 metros X 15 metros caso não seja possível montar um percurso com as dimensões iniciais.

2.2.1. Procedimentos

✓ Os percursos alternativos são três (croquis em anexo) e são destinados a todos os escalões. Estes percursos poderão ser adaptados tendo em conta o local onde irão ser realizados.

✓ Os patinadores têm a possibilidade de experimentar o percurso antes do início da prova.

✓ Em caso de queda, a prova não será nem suspensa nem repetida, exceto se ocorrer nos primeiros 10 metros e por ação de outro patinador.

✓ A prova é efetuada por séries de 4 ou 5 patinadores. De acordo com as condições no local (temporais, materiais e humanas), há a possibilidade de realizar ou não séries de apuramento:

- Com apuramento, na primeira fase são realizadas séries onde são apurados, por série, o(s) patinador(es) necessário(s) para que as séries seguintes sejam todas constituídas por 4 patinadores. Nas séries seguintes serão apurados os dois primeiros patinadores até à final que será disputada também por 4 patinadores.
- Sem apuramento, são realizadas séries de 4 ou 5 patinadores onde sairá vencedor o patinador que efetuar a série com o menor tempo.

✓ No final de cada prova, o grupo de juízes, se possível, deve cronometrar todas as séries e todos os patinadores para que seja possível constituir a classificação final.

✓ Todos os patinadores serão classificados de acordo com o tempo efetuado, por ordem crescente.

✓ Os percursos são marcados com o material indicado neste regulamento.

✓ A partida deve ser no início da reta e a meta a meio da reta.

2.2.2. Penalizações

✓ As penalizações poderão acontecer nos seguintes casos:

- Falsas partidas;
- Passar por dentro dos pinos sinalizadores;
- Empurrar ou puxar outro(s) patinador(es);
- Alteração da trajetória apresentada nos croquis em anexo;
- Alteração da trajetória na reta da meta.

Nestas provas, o juiz / árbitro pode atribuir advertências ao(s) patinador(es) transgressor(es). Aquando da terceira advertência, o patinador é desclassificado. Dependendo da gravidade da falta, o juiz / árbitro pode desclassificar um patinador.

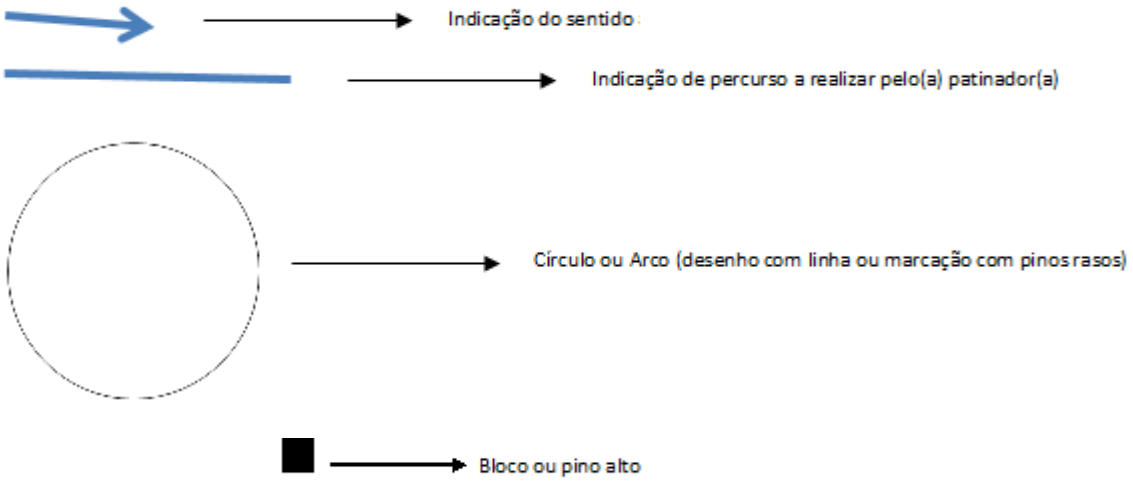
2.2.3. Material a utilizar

✓ O material a utilizar deve ser o indicado neste capítulo. Porém, e caso não exista o material aconselhado por este regulamento, é possível a utilização de algum material alternativo como, por exemplo, utilizar pinos em vez de blocos.

✓ Os percursos devem estar devidamente identificados pelo material indicado neste regulamento salvaguardando-se a sua deslocação / desmarcação por via de derrube, vento, etc., com marcação no chão, através de fita adesiva ou outro material aderente.

2.2.4. Legendas

✓ A colocação de legendas surge da necessidade de reduzir eventuais dúvidas na interpretação dos croquis em anexo a este regulamento.



2.3. PROVAS DE PATINAGEM DE VELOCIDADE

Existem 3 tipos de provas. De seguida estão apresentadas as provas e respetiva adaptação em pavilhão, que integram cada uma das **três fases**.

2.3.1. Provas de *sprint*

- Provas a efetuar em pista na fase **regional**:

Iniciados e Juvenis – 500 metros

- Provas a disputar em pavilhão na fase **regional**:

Iniciados e Juvenis – Quatro voltas

- Provas a efetuar em pista na fase **Nacional**:

Iniciados – 500 metros

- Provas a disputar em pavilhão na fase **Nacional**:

Iniciados – Quatro voltas

2.3.2. Provas em linha

a) Fase local e regional

- Provas a efetuar em pista:

Iniciados e Juvenis – 1000 metros

- Provas a disputar em pavilhão:

Iniciados e Juvenis – oito voltas

b) Fase Nacional

- Provas a efetuar em pista:

Iniciados – 1000 metros

- Provas a disputar em pavilhão:

Iniciados – oito voltas

2.3.3. Provas de Estafetas com Perseguição

a) Fase local e regional

- Provas a efetuar em pista ou pavilhão:

Prova de 6 voltas.

b) Fase Nacional

- Provas a efetuar em pista, estrada ou pavilhão:

Prova de 6 voltas.

2.3.4. Procedimentos

As provas de patinagem de velocidade são destinadas a todos os escalões. As provas poderão ser adaptadas tendo em conta o local onde irão ser realizadas.

Os patinadores têm a possibilidade de experimentar o percurso da prova antes do início da mesma.

Se até ao final da primeira curva a queda de um ou mais patinadores provocar a queda de outros, ou quando a queda de um for provocada por uma infração cometida por outro, o juiz deverá anular a partida e permitir uma nova, sancionando os infratores.

Na reta final, qualquer patinador tem de seguir em linha reta, não podendo de forma alguma obstruir o(s) patinador(es) que o sigam. O patinador que viole esta regra verá a sua

classificação sofrer alteração da ordem de chegada, sendo relegado para um lugar imediatamente atrás do(s) patinador(es) que obstruiu. Caso se trate de uma série de apuramento para uma final, o patinador obstruído mais adiantado terá direito a que lhe seja averbado o tempo do patinador que o obstruiu.

A partida é dada com dois sinais: 1º sinal verbal "preparar"; 2º sinal sonoro com apito.
No final de cada prova, o grupo de juízes, se possível, deverá cronometrar todas as séries (caso existam) a todos os patinadores para que seja possível constituir a classificação final.
Todos os patinadores serão classificados de acordo com o tempo efetuado, por ordem crescente e, caso existam séries de apuramento, de acordo com a fase em que se encontram.
Ex. Um patinador que tenha ficado em 3º numa meia-final ficará à frente na classificação de um patinador que tenha ficado em 3º nos quartos-de-final, independentemente do tempo obtido.
Os percursos de prova são marcados com o material indicado neste regulamento.

2.3.5. Provas (descrição)

As provas de patinagem de velocidade são efetuadas no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio.

A. Provas de *sprint*

As provas de sprint são efetuadas por séries de patinadores com apuramentos até se chegar à final. **São provas de distâncias curtas que vão no máximo até aos 500 metros.** Cada série pode ser composta até 4 (em pavilhão) a 5 (em pista) patinadores em que são apurados conforme decisão do juiz / árbitro ou dos professores responsáveis pela organização da competição.
A composição das primeiras séries eliminatórias é efetuada com base num sorteio prévio, designado por "sorteio da corda".
O sorteio da corda existe para determinar a ordem de chamada dos patinadores para a linha de partida. Esta chamada assume importância devido à colocação dos patinadores nessa linha uma vez que existem zonas mais vantajosas que outras. Para que não existam injustiças e para que a chamada dos patinadores tenha coerência, é feito um sorteio com todas as equipas.
O sorteio é efetuado com a presença dos professores responsáveis de cada equipa.

Deste sorteio resulta uma lista de equipas que define a ordem de chamada dos respetivos patinadores para a linha de partida.

Em sistema de serpentina (o exemplo 2 contem setas indicadoras deste sistema), os patinadores são distribuídos pelas séries definidas pelo sorteio. É colocado o nome da equipa ficando o critério de escolha do patinador a cargo da equipa. O número de séries e consequentes fases de apuramento (séries, meias-finais e final) é decidido tendo em conta o número de patinadores em prova.

Exemplo 2, prova de 500 metros em pista: Total de 10 equipas (trinta patinadores)

Série 1	**Série 2**	**Série 3**	**Série 4**	**Série 5**	**Série 6**
1º equipa →	2º equipa →	3º equipa →	4º equipa →	5º equipa →	6º equipa ↓
2º equipa ↓ →	1º equipa →	10º equipa →	9º equipa →	8º equipa →	7º equipa
3º equipa →	4º equipa →	5º equipa →	6º equipa →	7º equipa →	8º equipa ↓
4º equipa ↓ →	3º equipa →	2º equipa →	1º equipa →	10º equipa →	9º equipa
5º equipa →	6º equipa →	7º equipa →	8º equipa →	9º equipa →	10º equipa

B. Provas em linha

As provas em linha são efetuadas por todos os patinadores em simultâneo e é vencedor o primeiro patinador a cortar a linha de meta. **São provas com distâncias maiores que as provas de *sprint* e vão no máximo até aos 1000 metros.** Esta prova pode ser efetuada no máximo até **8 patinadores** (em pavilhão) e **14** (em pista). No caso de existir um número de patinadores em excesso, são realizadas séries de apuramento até se chegar à final. O número de séries de apuramento na prova é definido conforme decisão do juiz / árbitro ou dos professores responsáveis pela organização da competição.

Caso existam séries de apuramento, as composições das eliminatórias têm os mesmos procedimentos das provas de *sprint*.

Os patinadores dobrados ou próximos a serem dobrados são retirados da prova. Estes patinadores são classificados a seguir aos que terminaram a prova e por ordem inversa de exclusão da prova. O último a ser retirado da prova é classificado a seguir ao último que terminou a prova e assim sucessivamente até ao primeiro que foi retirado que é classificado em último lugar.

C. Provas de estafetas com Perseguição

As equipas de Estafetas são constituídas por três patinadores do mesmo escalão etário, sendo que cada elemento percorre uma volta ao percurso de cada vez e de acordo com a distância total a percorrer, com passagem para um colega numa zona delimitada (garantindo que se efetuam antes do início da curva seguinte), através de toque ou empurrão (a entidade organizadora pode prever outros tipos de passagem: bola ou testemunho). O último patinador da equipa na última volta, depois de receber a passagem do seu colega, deverá completar a sua volta e, ao passar pela meta, fará com que a sua equipa termine a prova.

De acordo com as várias distâncias, cada patinador poderá realizar mais do que uma volta.

A prova disputa-se em sistema de perseguição entre duas equipas, por eliminatórias, partindo uma equipa do lado oposto à outra. A equipa que terminar a prova em primeiro lugar é aquela que completa a distância em primeiro lugar e que passará à eliminatória seguinte ou, caso se trate de uma final, aquela que se sagrará vencedora.

Se algum patinador cortar caminho, empurrar o adversário ou não fizer a passagem no local determinado para esse fim, poderá provocar a desclassificação da sua equipa.

2.3.6. Penalizações

- ✓ As penalizações menos graves poderão acontecer nos seguintes casos:
  - Falsas partidas;
  - Passar por dentro dos pinos e/ou linhas sinalizadoras de forma intencional e se o patinador tirar partido dessa ação;
  - Empurrar ou puxar outro(s) patinador(es);
  - Alterar a trajetória na reta da meta obstruindo um adversário.

Nestas situações, o juiz / árbitro pode atribuir advertências ou alteração à ordem de chegada ao(s) patinador(es) transgressores.

- ✓ As penalizações graves poderão ocorrer nos seguintes casos:
  - Provocar queda de outro(s) patinador(es);
  - Na terceira advertência.

Nestas situações o(s) patinador(es) são desclassificado(s).

2.3.7. Sistema de Pontuação

Em cada prova de patinagem de velocidade há uma classificação em que são atribuídos pontos em função do número de alunos participantes nessa prova sendo que o 1ºlugar obtém pontuação máxima e o último lugar a pontuação mínima (Exemplo 1, "Prova y", 10 participantes, Classificação: 1ªlugar-10pontos, 2ºlugar-9pontos, 3ºlugar-8pontos … 10ºLugar-1ponto). O somatório das classificações obtidas em todas as provas permite elaborar uma classificação final onde são definidos os alunos apurados para a fase seguinte. Na fase nacional é utilizado o mesmo sistema para se apurarem os vencedores.

O vencedor de cada prova está indicado e descrito nos regulamentos de destreza, percurso e provas de patinagem de velocidade.

Em caso de igualdade de pontos no final, será vencedor:

1. Quem tenha mais primeiros lugares nas provas disputadas
2. Quem tiver mais segundos e assim sucessivamente até se encontrar desigualdade.
3. O melhor classificado na última prova.

3. MINI–HP

O torneio de Mini-Hóquei em Patins (Mini HP) destina-se ao escalão de iniciados e juvenis (fase Local e Regional) e escalão de Iniciados (fase Nacional), nos géneros Masculino e Feminino. **Na fase Local poderá ser feito um calendário competitivo de outro escalão embora não conte para apuramento entre fases. Os alunos participantes no torneio podem ser alunos inscritos também nas provas anteriormente descritas no Regulamento ou apenas no Torneio de Mini HP. A sua participação rege-se pelo ponto 1.2 do presente Regulamento.**

3.1. INTRODUÇÃO

O principal objetivo do Mini–HP é permitir a crianças de ambos os géneros a sua primeira experiência no Hóquei em Patins.

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.

3.2. AS VANTAGENS DO MINI-HP

Aprende A Jogar Através do Mini-HP, baseia-se num modelo de jogo simplificado e de espaço reduzido, projetado para possibilitar a prática do Hóquei em Patins a todas as crianças nele envolvido.

Este é um modelo que tem sido utilizado com sucesso nas grandes potências do Hóquei no Gelo e do Hóquei em Linha, que tem resistido ao teste do tempo e mostrou que as crianças nele envolvido encontram neste ambiente de prática excelentes condições e experiências de hóquei.

As regras permitem que as crianças possam desenvolver as habilidades do Hóquei em Patins num ambiente que promove a diversão, a aprendizagem, a participação de todos e o desenvolvimento físico e mental.

3.3. AS REGRAS BÁSICAS PARA JOGAR O MINI-HP

3.3.1. Pista e número de jogadores

- O Campo/Pista (fig.1 e 2) deve ter aproximadamente as dimensões de 20 x 20 metros.

Cada equipa é constituída no máximo por 4 jogadores (3 jogadores efetivos + 1 jogador suplente (não existe GR) em caso de falta de alunos uma equipa pode jogar sem o jogador suplente e até mesmo com apenas 2 jogadores. Em qualquer situação de falta ou não de jogadores, é permitido incluir em cada equipa um aluno do escalão inferior devidamente regulamentado pela subida de escalão na base de dados do DE até à data prevista no regulamento geral de provas do DE.

Fig.1

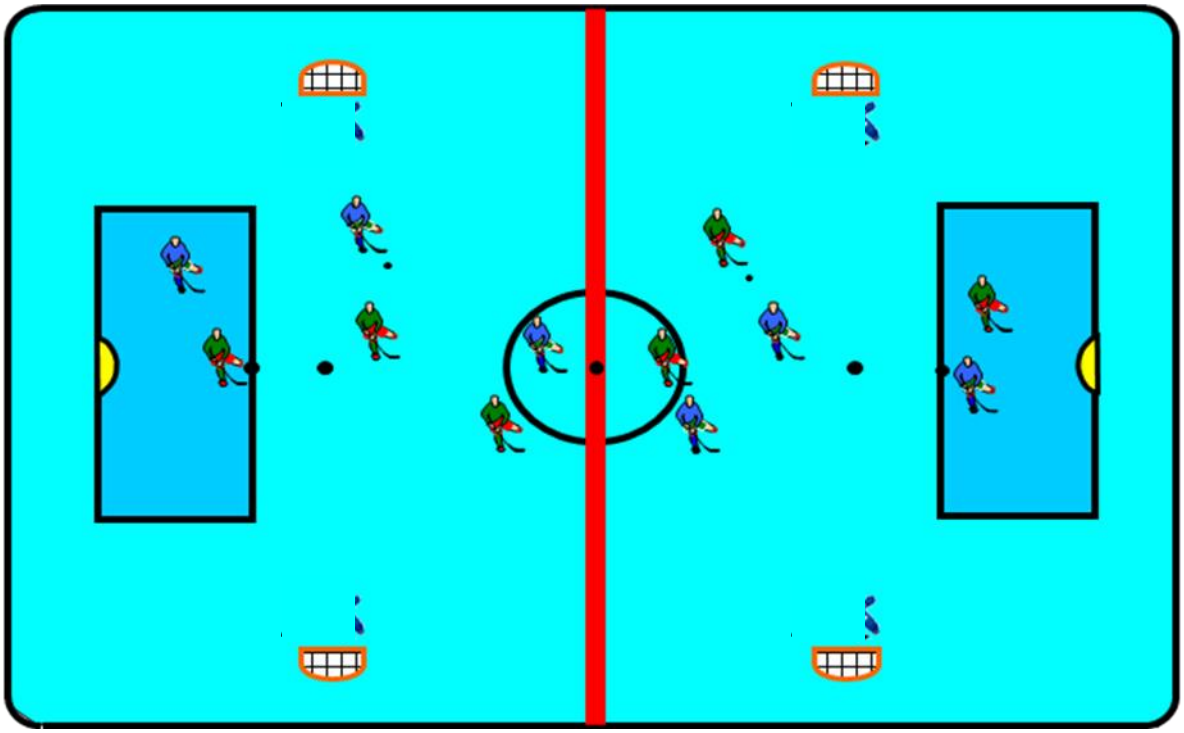


Fig.2

3.3.2. Tabela divisória

Uma tabela móvel situada no meio campo dividirá a pista em dois terrenos de jogo, permitindo a realização de dois jogos em simultâneo. Devemos, sempre que possível, encontrar uma maneira de dividir com segurança a superfície da pista.

A estrutura deve ser fácil de montar e pode ser em madeira, lona, fibra de vidro, espuma ou outro material (ex. pinos). Fig.4 e 5

Fig. 4 e 5

3.3.3. A baliza

Recomenda-se uso de duas balizas pequenas (fig.3) (em alternativa dois pinos com uma distância um do outro de aproximadamente 40cm) e uma área em forma de semicírculo à frente de cada baliza com um metro de raio (fig. 2) nesta área de baliza os jogadores não podem permanecer a não ser de passagem. A colocação da baliza na pista não deve exceder 2 metros da tabela final.

Fig. 3

3.3.4. O equipamento

As crianças devem usar materiais que lhes permitam alcançar o máximo divertimento e otimizar a compreensão das habilidades. Os equipamentos devem estar adaptados à sua idade.

3.3.5. O setique e material de proteção

Os setiques são de madeira (cada escola deve procurar se possível adquirir através de empréstimo em clubes com a modalidade de Hóquei em Patins caso os mesmo os disponibilizem) ou outro material que a escola tenha (ex. de plástico). As proteções específicas de Hóquei em Patins luvas, joelheiras e caneleiras podem também ser adquiridas nas mesmas condições que os setiques ou adaptadas de outra modalidade (ex. joelheiras de voleibol).

3.3.6. A bola

A bola pode ser adaptada em material, tamanho e peso consoante o escalão (ex. bola de ténis).

3.3.7. Árbitro e mesa

Um árbitro por campo. Deve existir sempre que possível um cronometrista por campo/mesa ou um que faça a contagem para os dois campos em simultâneo mais um aluno ou professor com funções de registo de resultados.

3.3.8. Substituições

Sugere-se a aplicação de um regime de rotação entre jogadores no caso de existir um jogador suplente.

3.3.9. Tempo de jogo

Dois (2) períodos de oito (8) minutos de tempo corrido com três (3) minutos de intervalo.
No segundo período as equipas trocam de terreno.

3.3.10. 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 do livre direto do HP, Fig.1).
Idêntico procedimento será seguido no início do segundo período.

3.3.11. Golos

O Árbitro deverá sempre assinalar o golo.
O jogo recomeça com bola ao centro (marca do livre direto do HP, Fig.1) 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. Sempre que, de forma intencional, algum jogador da equipa que defende e, dentro da sua área de baliza, impede a concretização do golo, é marcada uma grande penalidade. A penalidade é marcada do meio campo, com bola batida, sem nenhum adversário em oposição e o aluno que marca só poderá voltar a tocar na bola se esta tocar na baliza ou na tabela. Na grande penalidade os outros alunos colocam-se três metros atrás da linha da bola.

3.3.12. Faltas

- O árbitro deverá assinalar o menor número possível de faltas, para que o jogo decorra de forma continua (ágil, rápido).
- O árbitro só deverá marcar as faltas graves, que no entanto não deverão ser transformadas em Penáltis (o árbitro pode parar o jogo e esclarecer a razão pela qual marcou a falta).
- Se um jogador viola continuamente as regras, o treinador pode substituí-lo por outro jogador.
- Os jogos disputam-se com as Regras de Jogo em vigor para as competições oficiais da F.P.P., salvo nos pontos acima referidos.

3.3.13. Quadro competitivo

A elaborar pela respetiva entidade organizadora (Local, Regional e Nacional), com o parecer do Coordenador Nacional da modalidade e aprovação pela Direção-Geral de Educação – Divisão do Desporto Escolar (DGE-DDE) - Coordenação Nacional do Desporto Escolar (CNDE).

O quadro competitivo, sempre que possível, deve contemplar uma 1ª fase de todos contra todos (séries de equipas consoante o número das mesmas e consequente apuramento para a fase seguinte) e uma 2ª fase a eliminar (ex. meia final e final dependendo do número de séries) encontrando assim o vencedor de cada fase Local, Regional e Nacional. A pontuação é a seguinte, Vitória-3 pontos, Empate-1 ponto e Derrota-0 pontos.

4. PATINAGEM ARTÍSTICA

A Patinagem Artística é uma modalidade de rara beleza, uma vez que alia a técnica de patinagem com a expressão corporal e o acompanhamento musical: o que por vezes atinge uma simbiose quase perfeita. Pretende-se que os alunos enriqueçam os seus conhecimentos e prática por todas as disciplinas da Patinagem. A prova de Patinagem artística é opcional e de demonstração.

4.1. PROVA LIVRE:

Realiza um percurso em patins*, com música,* combinando com coordenação global e fluidez, habilidades selecionadas entre as seguintes:

1. **Patina para a frente** (após arranque frontal ou lateral) **em apoio/impulso alternado** de um e outro patim, coordenando a pressão sobre o apoio e a inclinação do tronco, para deslizar e mudar de direção com intencionalidade e oportunidade.
2. **Desliza para a frente e para trás sobre um e outro patim,** fletindo a perna livre (com o patim à altura do joelho da perna de apoio), mantendo a figura e o controlo do deslocamento em equilíbrio **("Quatro").**
3. **Desliza para a frente sobre um patim, fletindo** a **perna portadora,** com a perna livre em extensão, podendo apoiar as rodas posteriores do patim no solo. **("Carrinho a um pé").**
4. **Desliza para trás cruzando uma das pernas à retaguarda,** realizando o apoio da perna que cruza atrás e por dentro do outro apoio.
5. **Desliza** para a frente e também para trás, **desenhando um encadeamento de círculos ("oitos")** afastando e juntando respetivamente as pontas dos pés e os calcanhares.
6. **Curva com cruzamento de pernas,** cruzando a perna do lado de fora da curva e realizando esse apoio à frente e por dentro do apoio anterior.
7. **Curva com os pés paralelos,** à direita e à esquerda, com ligeira inclinação dos pés e do tronco para o lado para onde vai virar, mantendo o equilíbrio.
8. **Trava em** "T" **após deslize para** a **frente,** no menor espaço de tempo, mantendo o equilíbrio e ficando em condições de iniciar novo deslize.
9. **Trava** em deslize para trás, **apoiando o travão** no solo e ficando em condições de iniciar novo deslize.

10. Desliza sobre os dois patins (à esquerda e também à direita) com os calcanhares virados um para o outro e pontas dos pés para fora **("águia").**
11. **Inverte o sentido do deslize,** a partir da posição de "águia" rodando o pé no sentido do deslizamento, sem pôr os travões no chão.
12. **Meia volta,** em deslocamento para a frente ou para trás, invertendo a orientação corporal e continuando o deslize.
13. **Saltos a um pé,** após deslizar para a frente**,** com impulsão simultânea de um ou dos dois pés e receção ao solo com os membros inferiores semifletidos, em equilíbrio e segurança.
14. Desliza sobre o membro inferior portador, mantendo-o em extensão e perpendicular ao solo, enquanto o membro inferior livre está no prolongamento do tronco **("Avião").**
15. Com os patins apoiados, com as pontas ligeiramente para dentro, levanta o calcanhar de um dos patins e transfere o peso do corpo para o travão desse patim e roda o tronco com os braços em extensão no sentido contrário ao deslocamento pretendido. **("Pião a um pé").**

4.2. DURAÇÃO DA PROVA:

a) Fase Local (3 encontros)

1. Infantis A e B – 2 minutos e 30 segundos
2. Iniciados, Juvenis e Juniores – 3 minutos e 30 segundos

b) Fase Regional

1. Iniciados e Juvenis – 3 minutos e 30 segundos

c) Fase Nacional

1. Iniciados – 3 minutos e 30 segundos

4.3. PROCEDIMENTOS

Devem executar uma coreografia onde os elementos técnicos definidos são realizados com a máxima perfeição e grau de dificuldade elevado, conjugando-a harmoniosamente e sincronamente com o tema musical escolhido, para superar os restantes adversários. A prova será feita a nível individual por escalão/género. A criatividade e originalidade também são verificadas pelos passos que o/a patinador/a apresenta. Os elementos técnicos deverão estar ligados através de movimentos variados, estéticos e interessantes.

Escolha dos elementos técnicos:

a) **Fase Local (3 encontros)**

1. Infantis A e B – Categoria A3 e categoria B7
2. Iniciados, Juvenis e Juniores – Categoria A4 e categoria B9

b) **Fase Regional**

1. Iniciados e Juvenis – Categoria A4 e categoria B9

c) **Fase Nacional**

1. Iniciados – Categoria A4 e categoria B9

4.4. PONTUAÇÃO

O grupo de juízes é constituído por professores representativos de cada escola (Fase Local), cada CLDE (fase regional), cada delegação nacional (fase nacional). Na nota final é avaliada a execução dos elementos técnicos e a forma como são apresentados e enquadrados os elementos, com recurso à ligação através de passos (parte artística).

Os juízes vão pontuar a componente técnica e artística segundo o sistema de cotação definido após a exibição de cada aluno (ver boletim em anexo).

A Nota Artística reflete carisma, qualidade e competência artística. Critérios para avaliação da nota artística:

- Transmissão de uma mensagem (concreta/abstrata) através da linguagem corporal e facial;
- Apresentação de posturas esteticamente bem conseguidas e enquadradas na música;
- Apresentação de postura corporal que transmita patinagem correta e segura;
- Fluidez de patinagem com alternância de movimentos e formas de expressão corporal;
- Enquadramento constante dos movimentos corporais com os “timings” da música escolhida;
- Cobertura do máximo de superfície da pista;
- Alternância no sentido de rotação do “desenho” da coreografia;
- Apresentação visual de acordo com a música selecionada;

- Transmissão de emoções através da coreografia apresentada;
- Transmissão da ideia de inovação e criatividade;
- Término da prestação com o fim da música.

Em caso de empate, os critérios de desempate são os seguintes:

1º lugar: maior nota artística atribuída entre os alunos empatados.

2º lugar: idade, aluno/a mais novo/a.

4.5. PENALIZAÇÕES

As penalizações ocorrerão da seguinte forma:

- ✓ **Falta de execução de elementos técnicos – 2 pontos**
- ✓ **Quedas na execução dos elementos técnicos (desde que seja colocado no chão, as duas mãos e/ou grande parte do corpo) – 1 ponto**

Resumo por categorias/dificuldade das habilidades selecionadas:

Categoria/Habilidades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Categoria A (maior dificuldade)			x							x		x	x	x	x
Categoria B (menor dificuldade)	x	x		x	x	x	x	x	x		x				

5. Casos Omissos

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a fase organizacional (fase local, regional ou nacional), serão analisados e decididos, respetivamente, pela CLDE, pela CRDE e pela Direção- Geral da Educação – Divisão do Desporto Escolar.

6. BIBLIOGRAFIA/NETOGRAFIA

Sénica, L. (2014), APRENDE A JOGAR ATRAVÉS DO MINI-HP, Federação de Patinagem de Portugal.

Medeiros, L. (2013), Proposta de Regulamento - Patinagem de velocidade, Federação de Patinagem de Portugal.

Medeiros, L. (2013), Documento de apoio à formação de juízes e cronometristas - Patinagem de velocidade, Federação de Patinagem de Portugal.

Ferrão, N. (2014), Proposta de Regulamento - Federação de Patinagem de Portugal.

Pires, C. (2013), Regulamento de PERÍCIAS, CORRIDAS EM PATINS E MINI HÓQUEI, Desporto Escolar.

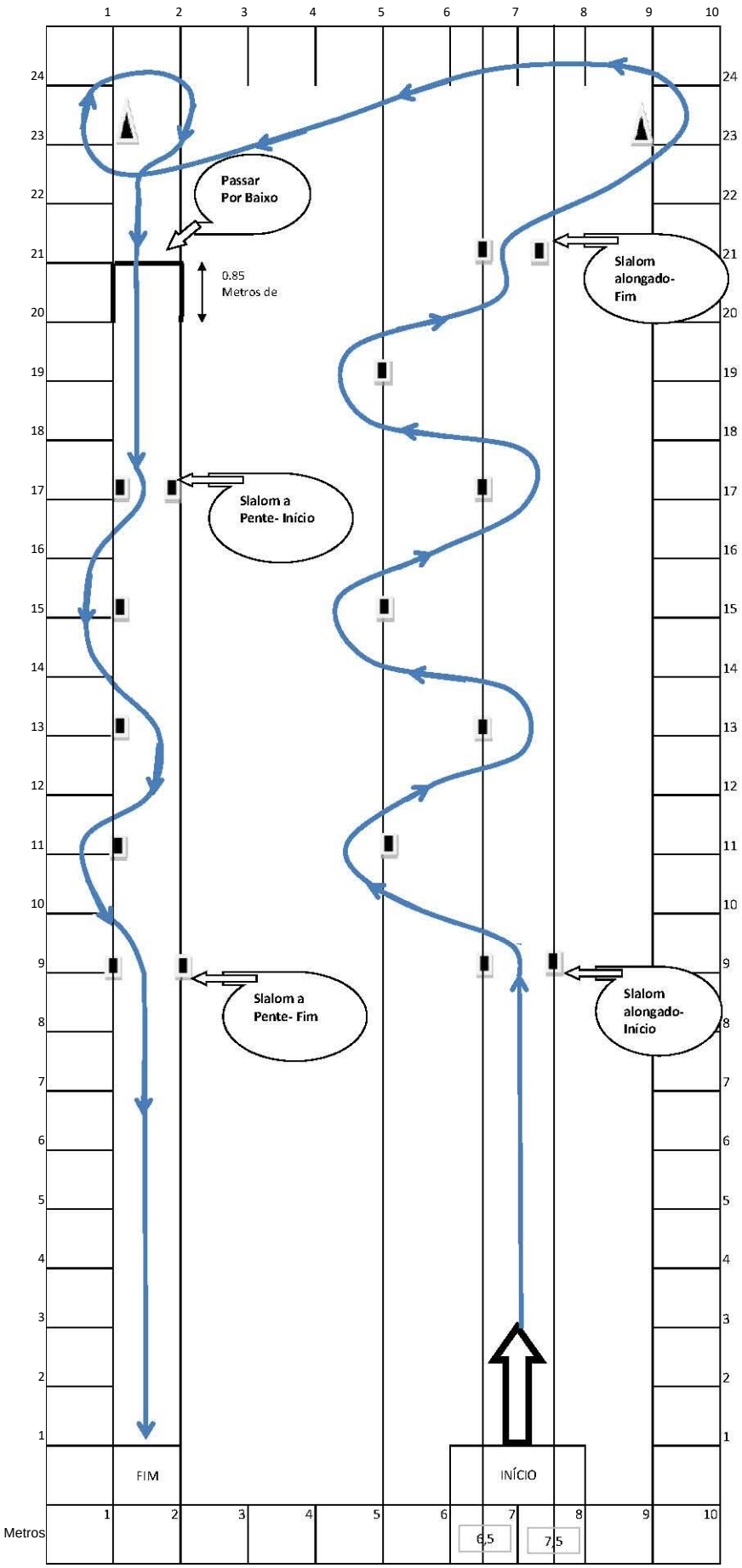
Barata J. e Coelho O. (1998), Manual de Educação Física, Texto Editora.

Pais, S. e Romão P.(2013), Manual de Educação Física – Parte2 , Porto Editora.

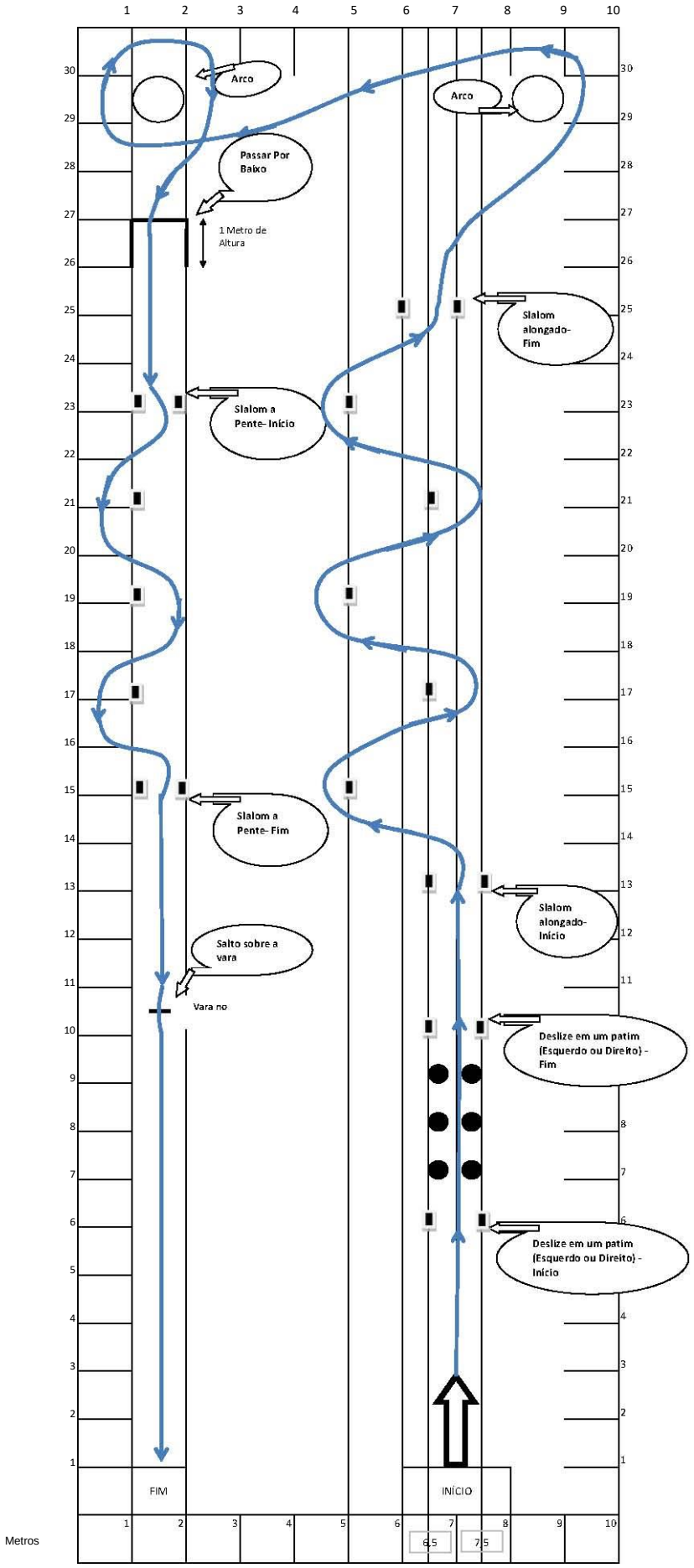
FPP – Federação de Patinagem de Portugal, http://www.fpp.pt/.

Anexos

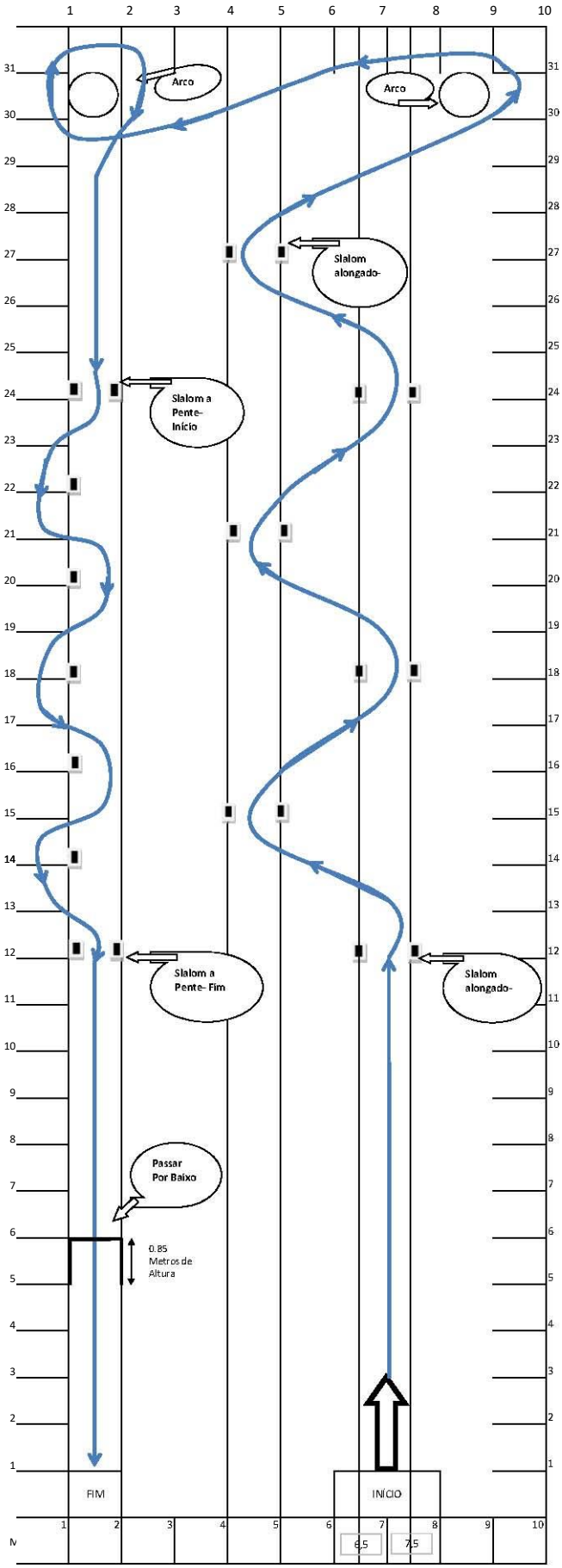
PERCURSO DESTREZA Nº 1



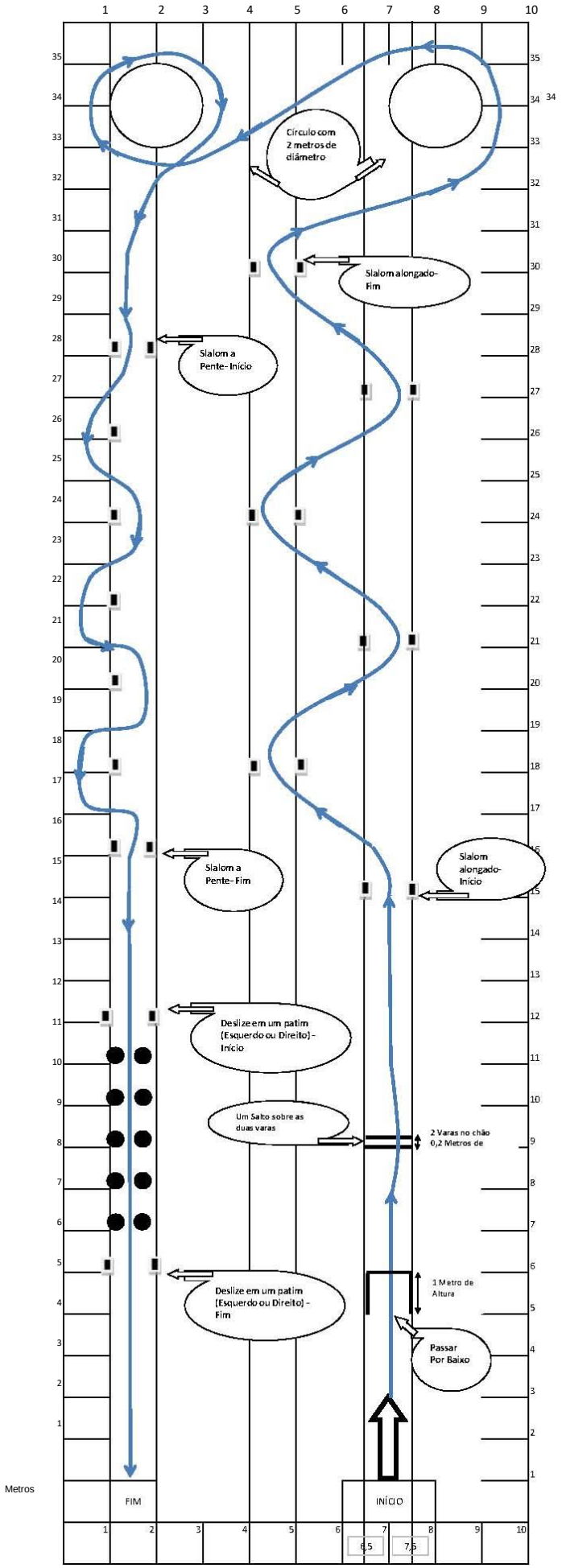
PERCURSO DESTREZA Nº 2



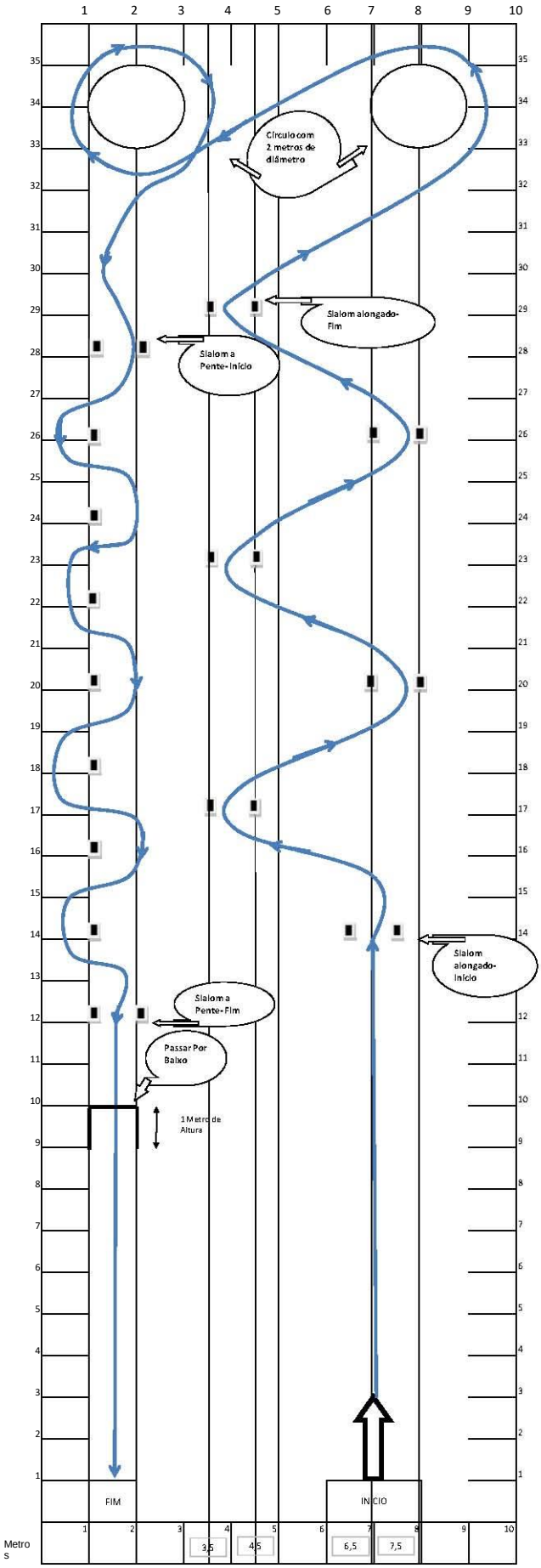
PERCURSO DESTREZA Nº 3



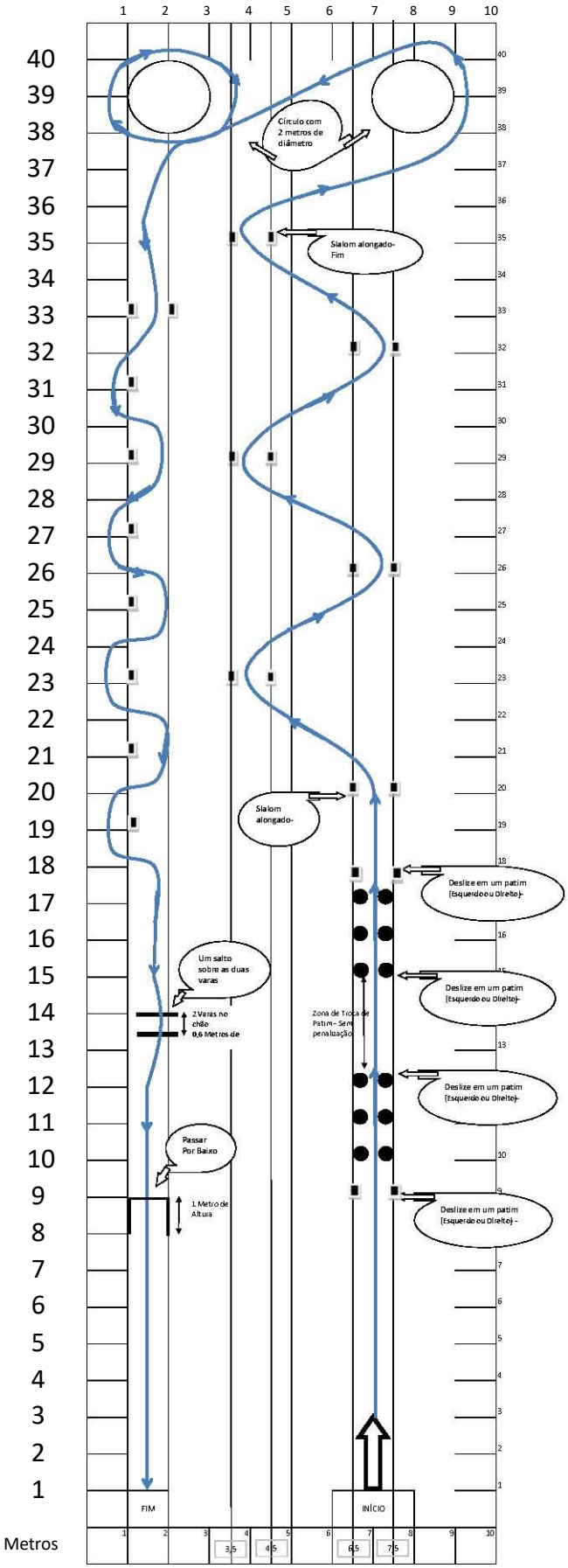
PERCURSO DESTREZA Nº4



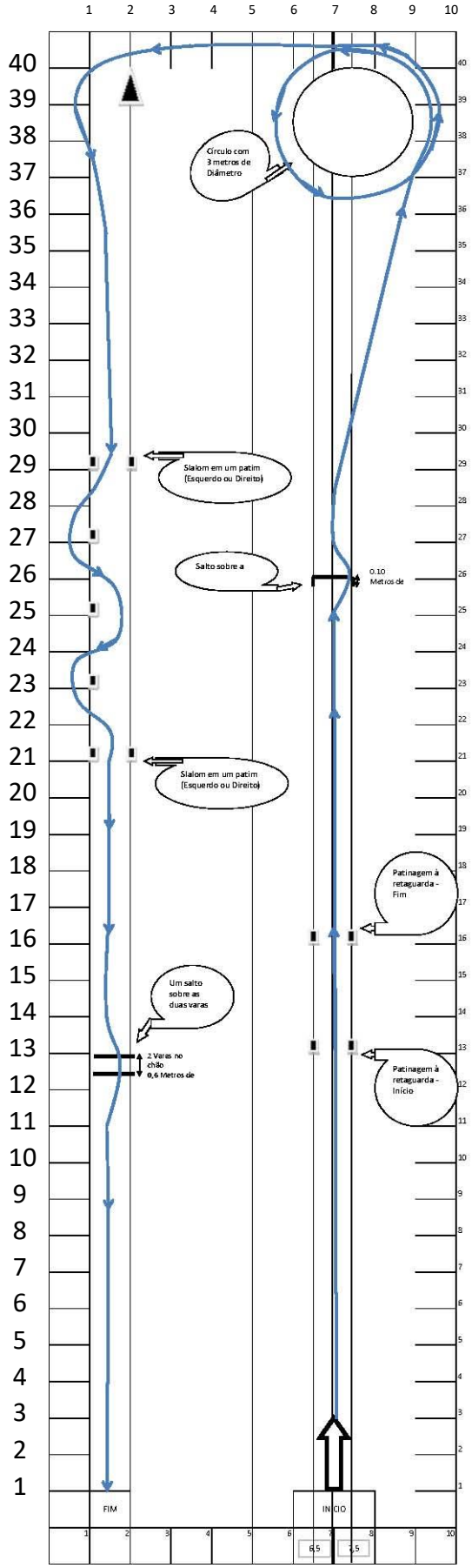
PERCURSO DESTREZA Nº5



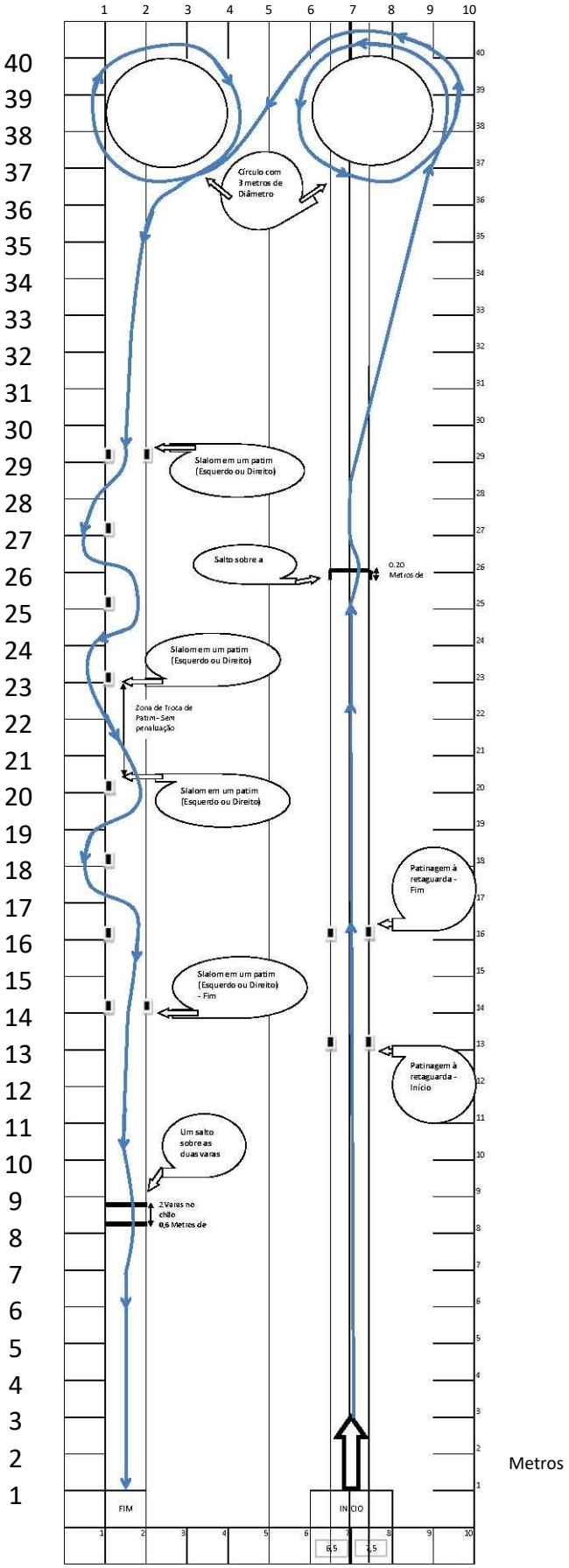
PERCURSO DESTREZA Nº6



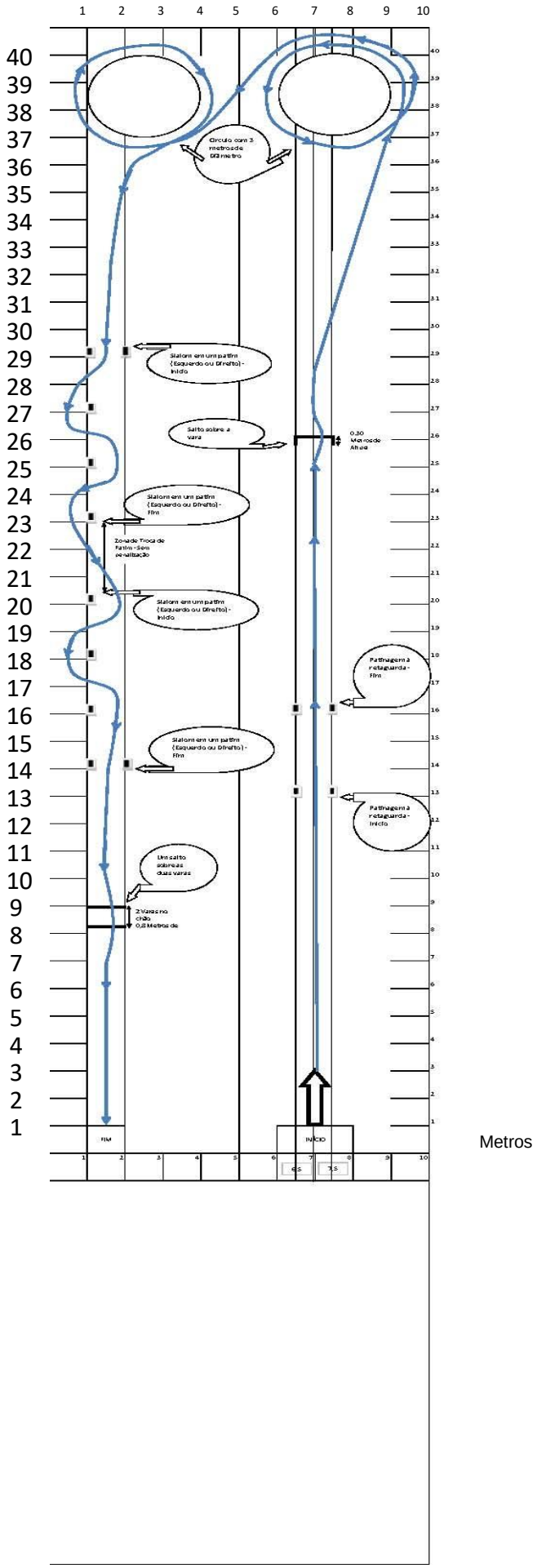
PERCURSO DESTREZA Nº7



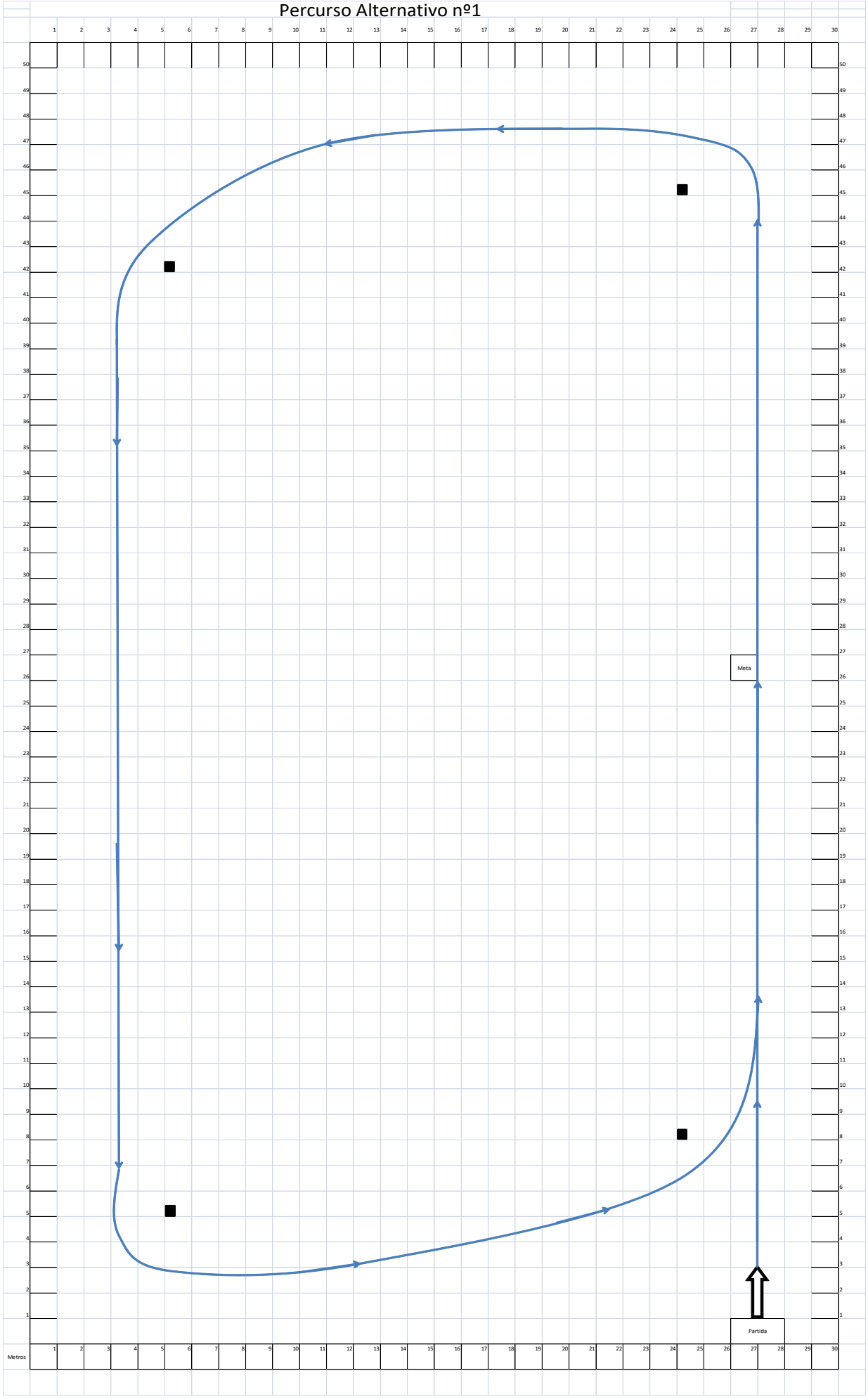
PERCURSO DESTREZA Nº8



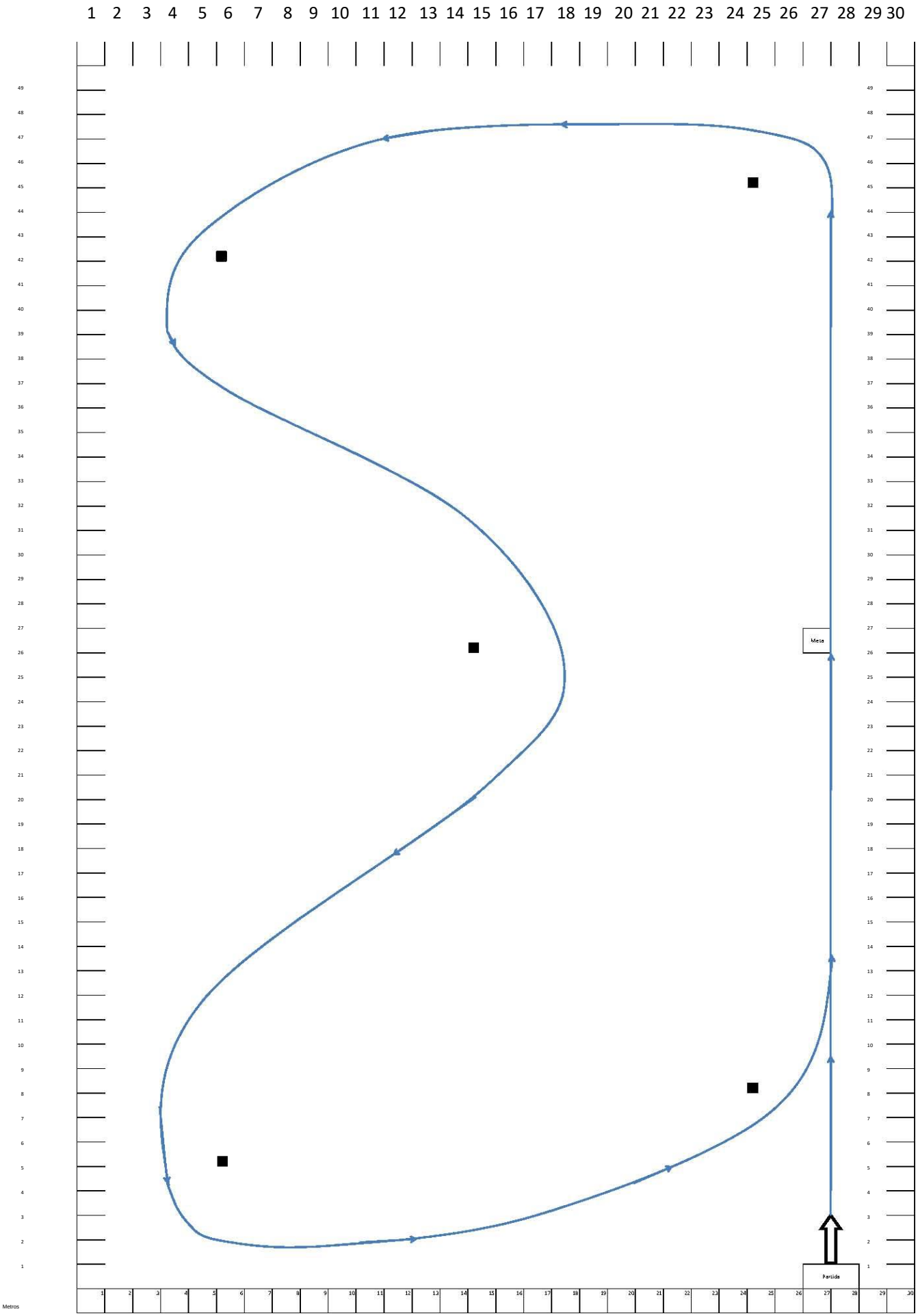
PERCURSO DESTREZA Nº9



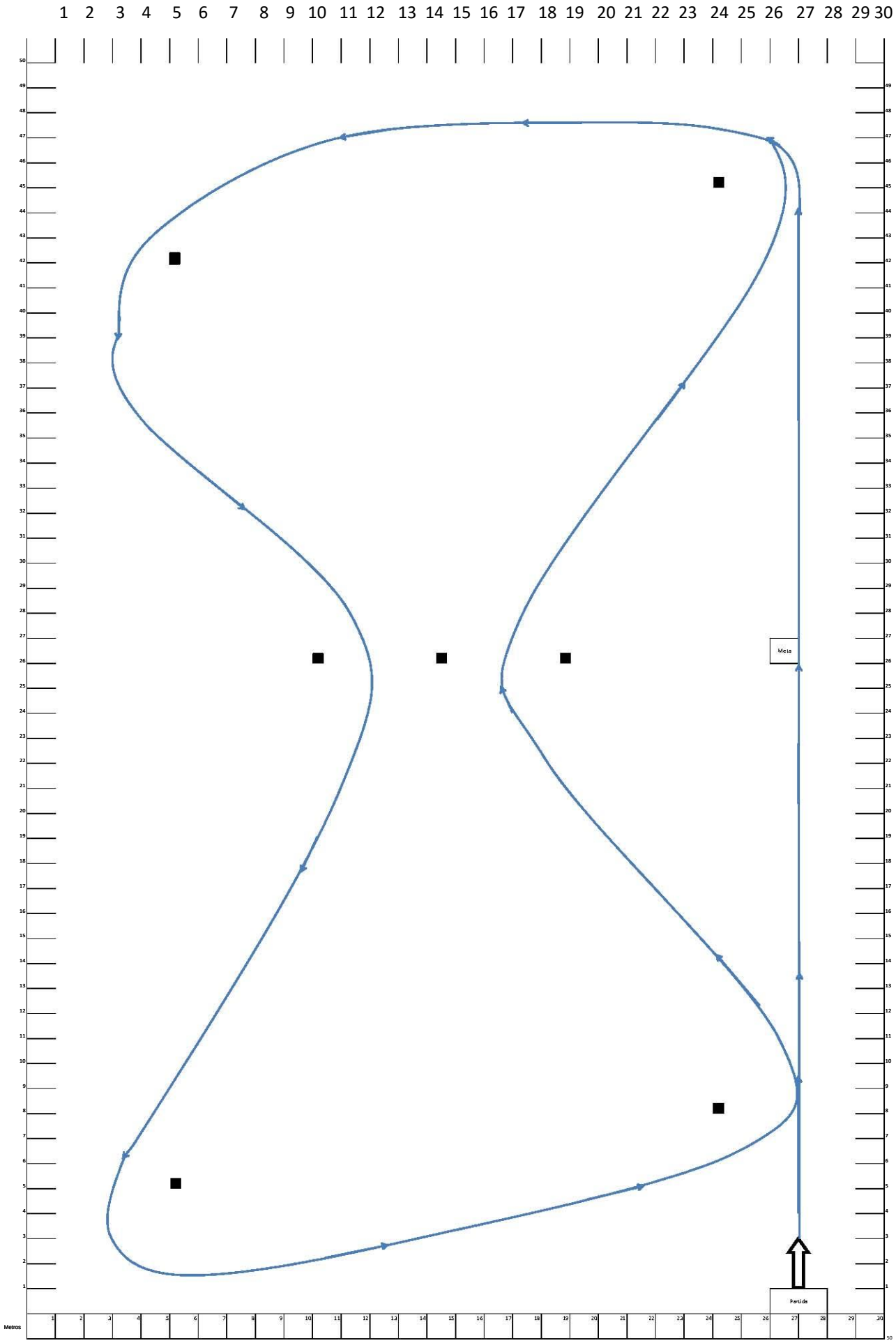
Percurso Alternativo nº1



Percurso Alternativo Nº2



Percurso Alternativo Nº3



FICHA DE INSCRIÇÃO DA PATINAGEM

INFORMAÇÕES GERAIS

COMPETIÇÃO	
CLDE/CRDE	
PROFESSOR RESPONSÁVEL	
TELEMOVEL	
CORREIO ELETRÓNICO	
ESCOLA	
JUIZ	

	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
…					

FICHA DE INSCRIÇÃO - TORNEIO DE MINI HÓQUEI

INFORMAÇÕES GERAIS

CLDE/CRDE	
PROFESSOR RESPONSÁVEL	
TELEMOVEL	
CORREIO ELETRÓNICO	
ESCOLA	
ÁRBITRO	

EQUIPA	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
Supl					
EQUIPA	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
Supl					
EQUIPA	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
Supl					
EQUIPA	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
Supl					
EQUIPA	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
Supl					
EQUIPA	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
Supl					

FICHA DE INSCRIÇÃO DA PATINAGEM ARTISTICA

INFORMAÇÕES GERAIS

COMPETIÇÃO	
CLDE/CRDE	
PROFESSOR RESPONSÁVEL	
TELEMOVEL	
CORREIO ELETRÓNICO	
ESCOLA	

Elementos técnicos (colocar uma X)	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5	Nº6	Nº7	Nº8	Nº9	Nº10	Nº11	Nº12	Nº13	Nº14	Nº15

	NOME	ESCALÃO	GÉNERO	DATA DE NASCIMENTO	B.I./C.C./PASS.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
...					

Desporto Escolar

PATINAGEM

BOLETIM DE AVALIAÇÃO PATINAGEM ARTISTICA

ESCALÃO:_____ NOME: _____ ESCOLA/CLDE/DR :_____ PROVA: _____

Categoria B	Categoria B	Categoria A	Categoria B	Categoria B	Categoria B	Categoria B	Categoria B	Categoria B	Categoria A	Categoria B	Categoria A	Categoria A	Categoria A	Categoria A		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Patina para a frente em apoio/impulso alternado	(“Quatro”)	(“Carrinho a um pé”)	Desliza para trás cruzando uma das pernas à retaguarda,	(“oitos”)	Curva com cruzamento de pernas,	Curva com os pés paralelos,	Trava em “T”	Trava apoiando o travão	(“águia”)	Inverte o sentido do deslize, a partir da posição de “águia”	Meia volta	Saltos a um pé	(“Avião”)	(“Pião a um pé”)	Nota Artística	Total
Pontuação de 1-5	Pontuação de 1-5	Pontuação de 6-10	Pontuação de 1-5	Pontuação de 1-5	Pontuação de 1-5	Pontuação de 1-5	Pontuação de 1-5	Pontuação de 1-5	Pontuação de 6-10	Pontuação de 1-5	Pontuação de 6-10	Pontuação de 6-10	Pontuação de 6-10	Pontuação de 6-10	Pontuação de 1-10	