

Francesco Martini
Via della Mimosa, 4
55049 Viareggio
Cell. 335 7286522
E-mail checcomartini@alice.it

Com. N. 03 sh 14-15

Viareggio 14 Settembre 2014

A seguito di quanto deciso nella riunione delle Società effettuata il giorno 13 settembre u.s. è stata fissata una riunione per il giorno **Sabato 27 Settembre 2014 alle ore 15.00** in Via Piemonte, 52 Q.re Coteto Livorno, dove si discuterà il seguente odg:

- Valutazioni, organizzazione e proposte in merito alla bozza del STNHP sull'attività UD 10
- Valutazioni, organizzazione e proposte in merito alla bozza del STNHP sull'attività Mini Hockey
- Varie ed eventuali.

Potranno prender parte alla riunione, almeno, un dirigente ed un tecnico per ogni Società . Vista l'importanza degli argomenti in discussione ed in considerazione del fatto che le decisioni che saranno prese in riunione, quasi certamente, verranno applicate nel corso del nuovo anno, si raccomanda la massima adesione.

Si prega ogni Società di comunicare entro il giorno **24 Settembre 2014** i nominati delle persone da loro incaricate che prenderanno parte alla riunione.

Cordiali saluti

Comitato Regionale Toscana

Il Consigliere Regionale
Francesco Martini



In allegato: Regolamenti attuali MH e UD10 del CR Toscana Fihp.
Bozza STNHP "Imparare a giocare con il Mini Hockey"

UNDER 10

REGOLAMENTO 2013-14

1. POSSONO PARTECIPARE I GIOCATORI NATI NEGLI ANNI 2004 E 2005.
2. OGNI SQUADRA DEVE ESSERE FORMATA DA UN MINIMO DI 5 GIOCATORI AD UN MASSIMO DI 10. LA PARTITA VERRA' SOSPESA QUANDO UNA SQUADRA AVRA' MENO DI TRE GIOCATORI IN PISTA.
3. SI GIOCA SULL'INTERO CAMPO CON PORTE REGOLAMENTARI
4. LE SQUADRE SCENDERANNO IN PISTA CON 4 GIOCATORI DI MOVIMENTO ED UN PORTIERE.
5. LE PARTITE SARANNO SUDDIVISE IN 2 TEMPI DI 12 MINUTI ED TUTTI I TEMPI SARANNO NON EFFETTIVI. LA SOSPENSIONI DEL GIOCO TRA I DUE TEMPI SARA? DI 3 MINUTI CIASCUNA. AL TERMINE DEI DUE TEMPI DI GIOCO VERRA' ESEGUITO DA CIASCUN GIOCATORE DELLA SQUADRA UN TIRO LIBERO DIRETTO LA REALIZZAZIONE DEL TIRO LIBERO DIRETTO SI SOMMERA' AL RISULTATO DEI DUE TEMPI DI GARA. I TIRI LIBERI DIRETTI CHE OGNI SQUADRA ESEGURA', SARANNO TANTI QUANTI SONO I GIOCATORI CHE HANNO PRESO PARTE ALLA GARA. (Se una squadra gioca con 5 giocatori eseguirà 5 tiri liberi diretti se una squadra gioca con 10 giocatori eseguirà 10 tiri liberi diretti.)
6. NEI DUE TEMPI DI GIOCO (gioco hockey) E' OBBLIGATORIO FAR SCENDERE IN CAMPO TUTTI I GIOCATORI A DISPOSIZIONE DI OGNI SQUADRA PER ALMENO QUATTRO MINUTI CIASCUNO. PER FACILITARE I CAMBI OGNI 4 MINUTI DI GIOCO (2 per tempo al 4°, 8° del primo tempo, al 26° e 20 del secondo tempo) VERRA' AZIONATO DAI CRONOMETRISTI UN SEGNALE ACUSTICO, L'ARBITRO FISCHIERA' ED INTERROMPERA' L'AZIONE PER POTER EFFETTUARE NEL MODO PIU' RAPIDO POSSIBILE IL CAMBIO DEI GIOCATORI. DURANTE QUESTA FASE IL CRONOMETRO RESTERA' FERMO, IL CONTEGGIO DEL TEMPO RIPRENDERA' APPENA L'ARBITRO AVRA' FATTO RIPRENDERE IL GIOCO SEGNALANDOLO CON UN FISCHIO LA RIPRESA DEL GIOCO. I CRONOMETRISTI DOVRANNO INDICARE, NEL MODELLO DI PARTECIPAZIONE DI OGNI SQUADRA, I

NUMERI DEI QUINTETTI IN CAMPO PER OGNI FRAZIONE DI TEMPO (3 minuti). OGNI SQUADRA DOVRA' CONSEGNARE AL CRONOMETRISTA PER OGNI PARTITA DA EFFETTUARE IL MODELLO DI PARTECIPAZIONE CON INDICATO I NUMERI DEL QUINTETTO CHE SCENDRA' IN CAMPO ALL'INIZIO.

7. SI USERANNO PALLINE DA HOCKEY REGOLAMENTARI

8. GLI ARBITRI NON DEVONO AVERE UN'ETA' INFERIORE A 16 ANNI E DOVRANNO ESSERE GIOCATORI TESSERATI NELL'ATTIVITA' AGONISTICA FEDERALE OPPURE DIRIGENTI DI SOCIETA' TESSERATI. E/O ARBITRI DEL CTA. PER GLI ARBITRI ATLETI E' OBBLIGATORIO L'USO DEI PATTINI.

9. IL FALLO VERRA' BATTUTO DA UN GIOCATORE DELLA SQUADRE CHE HA SUBITO IL FALLO, NELLA ZONA DEL CAMPO IN CUI E' STATO COMMESO, SE UN FALLO AVVIENE IN AREA VERRA' CONCESSO UN TIRO DI RIGORE CONTRO LA SQUADRA DEL GIOCATORE CHE HA COMMESO IL FALLO.

10. PER FALLI GRAVI COMMESI FUORI AREA SARANNO PUNITI CON UN TIRO LIBERO ED EVENTUALE ESPULSIONE DEL GIOCATORE CHE HA COMMESO FALLO CHE VERRA' SOSTITUITO DA UN COMPAGNO.

11. IL GIOCATORE ESPULSO POTRA' ESSERE RIUTILIZZATO IN CAMPO SOLO DOPO AVER SCONTATO I MINUTI D'ESPULSIONE.

12. LE ESPULSIONI SARANNO DUE:

- TEMPORANEA DI 3'.
- DEFINITIVA PER TUTTO IL RIMANENTE TEMPO DELLA GARA .
- LA SECONDA ESPULSIONE TEMPORANEA DIVENTA DEFINITIVA.

13. DOPO UNA RETE SI BATTE AL CENTRO CAMPO CON UN INGAGGIO A DUE.

14. POTRA' ESSERE INDICATO IL PUNTEGGIO NEL TABELLONE MA NON CI SARA' NESSUNA CLASSIFICA.

15. NON ESISTE IL TIME OUT.

16. GLI INCONTRI DURANTE LA STAGIONE SARANNO ARTICOLATE IN DUE FASI ZONALE E REGIONALE. NEI MESI DI NOVEMBRE DICEMBRE 2013 E FEBBRAIO E MARZO 2014 SI DISPUTERANNO LE FASI ZONALI. LE FASI REGIONALI SI DISPUTERANNO NEI MESI GENNAIO E APRILE.

17. LA ZONA NORD E' INDIVIDUATA DALLE SQUADRE DELLE SEGUENTI SOCIETA': H. SARZANA, H. FORTE DEI MARMI, CGC VIAREGGIO, ASD VIAREGGIO H. E POL. MOLINESE

18. LA ZONA SUD E INDIVIDUATA DALLE SQUADRE DELLE SEGUENTI SOCIETA' : H. PRATO 1954, SIENA HOCKEY, FOLLONICA H. E CP GROSSETO.

19. NELLE FASI ZONALI LE SOCIETA' DOVRANNO INDICARE, ALL'ORGANIZZATORE, CON QUANTE SQUADRE PRENDERANNO PARTE ALLA GIORNATA DI MINI HOCKEY, IL CRT ORGANIZZERA' GLI INCONTRI CON UNO O PIU' GIRONI ALL'ITALIANA A SECONDA DEL NUMERO DI COMPAGNI PARTECIPANTI.
20. LA SUDDIVISIONE DELLE ZONE HA CARATTERE SPERIMENTALE, SE DOPO IL PRIMO MESE LE PARTECIPAZIONI IN OGNI ZONA, O IN UNA DELLE DUE ZONE NON PERMETTESSE DI FAR ESGUIRE UN COGRUO NUMERO DI GARE, L'ATTIVITA' VERRA' RIPRISTINATA CON LA FORMULA DEGLI INCONTRI REGIONALI.
21. E' OBBLIGATORIO L'USO DEL ANCHE PER I GIOCATORI ESTERNI.
22. LA SOCIETA' ORGANIZZATRICE DOVRA' PROVVEDERE AL SERVIZIO SANITARIO COME DA DISPOSIZIONI VIGENTI PER L'ATTIVITA' GIOVANILE
23. OGNI SOCIETA' PARTECIPANTE DOVRA' PRESENTARE ALL'ORGANIZZATORE , PER OGNI SQUADRA ISCRITTA, IL MODELLO DI PARTECIPAZIONE CON INDICATO IL NUMERO DEL DOCUMENTO RICONOSCIMENTO, COGNOME, NOME E DATA DI NASCITA. (Per il documento di riconoscimento è valida la carta di identità. Il riconoscimento avviene tramite il modello AT2).
24. AL TERMINE DI OGNI SINGOLA GIORNATA LA SOCIETA' ORGANIZZATRICE DOVRA' INVIARE AL CR TOSCANA PER POSTA ELETTRONICA A checcomartini@alice.it I MODELLI DI PARTECIPAZIONE DELLE SQUADRE PRESENTI.
25. PER QUANTO NON ESPRESSAMENTE RIPORTATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SI TERRA' CONTO DEL REGOLAMENTO FIHP.

MINIHOCKEY

REGOLAMENTO

1. POSSONO PARTECIPARE I GIOCATORI NATI NEL 2004 E 2005
2. OGNI SQUADRA DEVE ESSERE FORMATA DA UN MINIMO DI 3 GIOCATORI AD UN MAX DI 5 GIOCATORI.
3. SI GIOCA IN 2 CAMPI RIDOTTI DI 9 MT X 18 (circa)
4. TRA I 2 CAMPI E POSTA LA ZONA NEUTRA, DOVE RESTANO I TECNICI E LE SQUADRE IN ATTESA DI PARTECIPARE
5. LE SQUADRE SONO FORMATE SOLO DA GIOCATORI DI MOVIMENTO.
6. IL PORTIERE VIENE SOSTITUITO DA SAGOME IN LEGNO (per le misure vedi allegato)
7. I CAMBI POSSONO ESSERE EFFETTUATI IN QUALUNQUE MOMENTO, NELLA ZONA CAMBIO DENTRO LA ZONA NEUTRA CONTRASEGNATA DA 2 CONI.
8. NON SI UTILIZZA IL RUOLO DEL PORTIERE
9. LE MISURE DELLE PORTE SONO RIDOTTE (vedi allegato)
10. DAVANTI ALLA PORTA VIENE DELIMITATA L'AREA DI TIRO, DOVE NON SARA' POSSIBILE EFFETTUARE NESSUN TIPO DI TIRO
11. LA DURATA DELLE PARTITE E' DI 10 MINUTI, CON TEMPO A SCORERE PER CONCENTRAMENTI CON MAX 10 SQUADRE. PER CONCENTRAMENTI CON OLTRE LE 10 SQUADRE I TEMPI SARANNO RIDOTTI A 8 MINUTI.
12. LE PALLINE SI USANO QUELLE DA STREET HOCKEY DI COLORE ARANCIO O GIALLO.

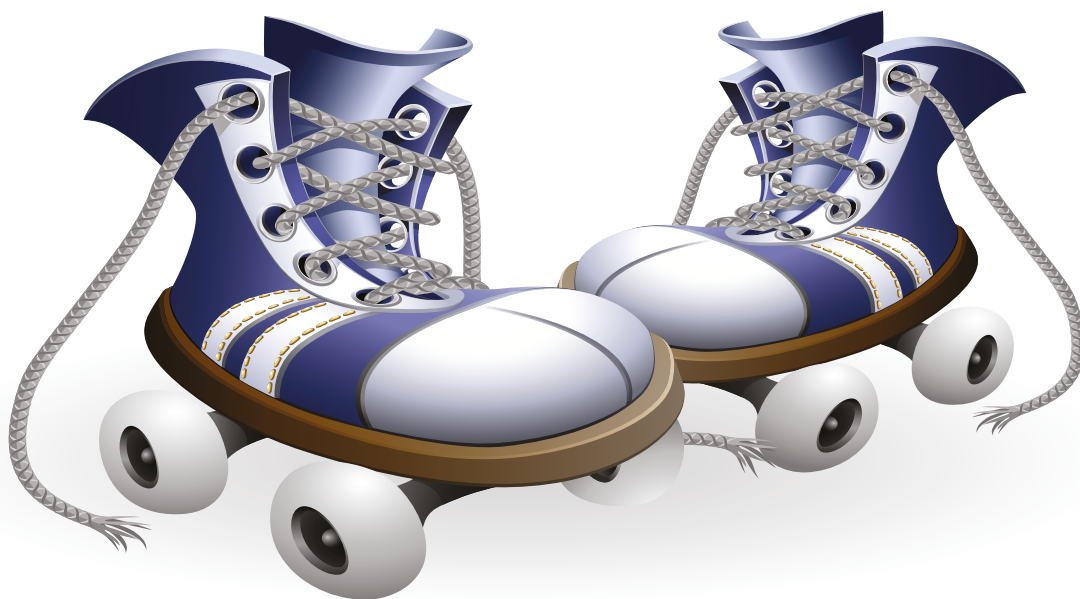
13. GLI ARBITRI NON DEVONO AVERE UN'ETA' INFERIORE A 16 ANNI E SONO 1 PER CAMPO E POSSONO AVERE I PATTINI (consigliato)
14. I FALLI VENGONO BATTUTI SEMPRE CON UN INGAGGIO A DUE, NELLE APPOSITE CROCETTE DISOPOSTE SUL CAMPO.
15. DOPO UNA RETE SI BATTE AL CENTRO CAMPO CON UN INGAGGIO A DUE
16. IL RIGORE VIENE EFFETTUATO A 4 MT DALLA PORTA E SI ESEGUE MEDIANTE UN TIRO.
17. IL CRONOMETRO E' UNICO E IN SIMULTANEA CON I DUE CAMPI, NON VIENE SEGNATO IL PUNTEGGIO NEL TABELLONE MA I CRONOMETRISTI DOVRANNO ANNOTARE IL RISULTATO FINALE.
18. NON ESISTE IL TIME OUT.



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO

SETTORE TECNICO NAZIONALE HOCKEY PISTA

IMPARARE A GIOCARE CON IL MINI HOCKEY



“Il successo o l’insuccesso della carriera di un giocatore è in gran parte determinata dal lavoro svolto in termini della quantità e nella qualità degli allenamenti che ha fatto nel periodo di sviluppo tra i 6 e i 14 anni.”

(Horst Wein)

Indice degli argomenti

- 1. INTRODUZIONE**
- 2. FILOSOFIA**
- 3. OBIETTIVI**
- 4. VANTAGGI DEL MINI-HP**
 - 4.1 Vantaggi**
 - 4.2 Organizzazione generale**
 - 4.3 Spirito di partecipazione e di divertimento**
- 5. L'ALLENATORE**
 - 5.1 Codici di condotta**
 - 5.2 Insegnamento ai giocatori della squadra**
- 6. FORMAZIONE**
 - 6.1 Sviluppo delle abilità fondamentali del gioco**
 - 6.2 Preparazione fisica**
 - 6.3 La preparazione psicologica**
- 7. REGOLE DI BASE PER GIOCARE A MINI-HP**
 - 7.1 Il campo di gioco e il numero di giocatori**
 - 7.2 La divisione della pista**
 - 7.3 La porta di gioco**
 - 7.4 L'attrezzatura**
 - 7.4.1 Il bastone**
 - 7.4.2 La palla per giocare il gioco**
- 8. APPLICAZIONE**
- 9. ORGANIZZAZIONE**
 - 9.1 L'arbitro**
 - 9.2 Il tavolo del cronometrista**
 - 9.3 Composizione della squadra**
 - 9.4 Tempo di gioco**
- 10. INIZIO DEL GIOCO**
- 11. OBIETTIVI**
- 12. FALLI**
 - 12.1 Categoria UD7 (5 e 6 anni)**
 - 12.2 Categoria UD9 (7 e 8 anni)**
- 13. PERCORSI**
- 14. TORNEO UNDER 11**
- 15. BIBLIOGRAFIA**

1. INTRODUZIONE

L'obiettivo principale del Mini Hockey consiste nel permettere ai bambini di età compresa tra i 5 e gli 8 anni di ambo i sessi, di cimentarsi, comprendere e apprezzare l'hockey pista già nella loro prima esperienza.

Essenzialmente si tratta di un adattamento del gioco formale dell'adulto alle esigenze di apprendimento e sviluppo dei bambini. La filosofia è semplice: non "costringere" i bambini a giocare un gioco che non è appropriato al loro sviluppo fisico e mentale.

Lo scopo del Mini Hockey è quello di fornire a tutti i bambini l'opportunità di sviluppare ed acquisire competenze ed esperienze che possono trasferire con entusiasmo e motivazione nel proseguo degli anni nel gioco ufficiale.



Nella prima fase di avviamento l'Hockey su pista dovrebbe essere proposto, come tutti i giochi dell'infanzia, un gioco interessante, divertente, semplice e facile da eseguire in modo da essere praticato da tutti coloro che si avvicinano alla disciplina. Queste peculiarità permettono un facile apprendimento e sviluppo delle abilità di base.

I tecnici delle categorie giovanili sono ben consci del processo psicopedagogico di apprendimento, ma è altresì importante che tutti gli operatori nei club posseggano le conoscenze per comprendere i benefici che tale programma pedagogico racchiude.

Alcuni vantaggi di un programma così strutturato sono:

- Rendere consapevoli e partecipi i genitori dei bambini delle fasi di crescita, sviluppo ed apprendimento dei loro figli.
- L'importanza che riveste il ruolo del gioco, sia sotto il profilo della creatività, immaginazione, interpretazione, sperimentazione, sia nello sviluppo e crescita attraverso esperienze divertenti condivise con i coetanei in un ambiente sociale positivo.

Queste esperienze vissute faranno parte del patrimonio di ciascuno e saranno parti integranti per la tutta la vita.

Tutti gli allenatori, genitori e dirigenti dovrebbero essere coinvolti in modo positivo nel programma.

In questa fase di attività pratica di gioco il bambino in base alle proprie possibilità, acquisisce ed aumenta gradualmente e consapevolmente i presupposti del proprio successo individuale.

Con il Mini Hockey, così strutturato, il bambino ha la possibilità di aumentare i confronti, e di prendere maggior decisioni. Queste possibilità insite nelle proposte, accrescono notevolmente il suo sviluppo.

2. FILOSOFIA

L'obiettivo principale del Mini Hockey è la formazione attraverso il gioco.

In questo modo si intende perseguire i valori educativi e ricreativi, attraverso la pratica in situazioni competitive.

Incentivare il confronto in cui i bambini possono apprendere le competenze di base del gioco, senza esaltare eccessivamente la prestazione alla vittoria.

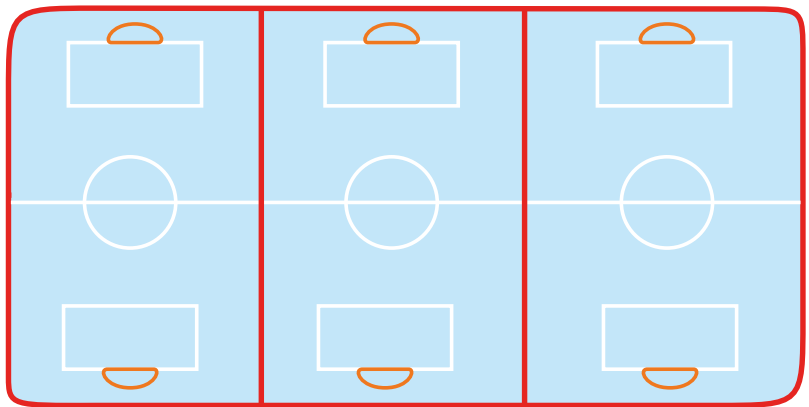
Un fattore determinante nella padronanza delle competenze fondamentali è il divertimento che offre il gioco, esperienze importanti per lo sviluppo dell'interesse permanente all'Hockey su Pista.

3. OBIETTIVI

- Ottenere esperienze divertenti con il gioco dell'Hockey su Pista.
- Proporre il gioco Mini hockey in un ambiente sano per il divertimento e l'apprendimento;
- Insegnare i fondamentali di base dell'hockey pista;
- Consolidare la partecipazione, attraverso il divertimento in modo da sviluppare maggiormente le abilità;
- Migliorare la comunicazione attraverso un linguaggio consono al livello di riferimento dei giocatori;
- Introdurre con gradualità le regole semplificate del gioco dell'Hockey pista.

4. VANTAGGI DEL MINI- HP

Il programma "imparare giocando il Mini Hockey", si basa applicando delle regole semplici del gioco, come il ridurre lo spazio del campo, in questo modo si creano maggiori aree di gioco. Ciò consente contemporaneamente di aumentare le opportunità ad un numero maggiore di bambini di partecipare al gioco dell'hockey pista.



Il modello che si propone è stato utilizzato con successo dalle grandi potenze sportive delle discipline dell'Hockey su ghiaccio. I risultati ottenuti testimoniano la validità dell'importanza di creare un gioco a dimensione dei più piccoli, ed hanno dimostrato che i bambini coinvolti hanno ottenuto risultati importanti, seguendo e rispettando la progressione pedagogica insita nel protocollo. Il protocollo si basa nell'organizzazione delle proposte elaborate, con condizioni ed esperienze pratiche specifiche dell'Hockey su pista.

Le regole permettono ai bambini di apprendere delle nuove abilità e sviluppare delle capacità necessarie per migliorare il gioco dell'Hockey su pista in un ambiente che promuove il divertimento, l'apprendimento, la partecipazione e lo sviluppo fisico e mentale.

"Quali sono i vantaggi che porta la pratica del Mini Hockey?"

Durante lo sviluppo dell'azione il bambino è sottoposto a processi decisionali, queste sollecitazioni si verificano maggiormente nei campi di gioco ridotti.

- Modificando lo spazio di gioco si creano delle situazioni favorevoli di adattamento alle caratteristiche fisiche dei bambini che in pratica rispondono alle esigenze per un miglior sviluppo cognitivo.

I principali vantaggi del gioco così strutturato sono:

- Sollecitare e promuovere la creatività,
- Proporre un gioco che permetta di aumentare il tempo individuale di partecipazione,
- Accelerare il processo di apprendimento.

Attraverso questo metodo i fattori che interagiscono sono molteplici e sono orientati al miglioramento della sfera decisionale con l'acquisizione di competenze di esecuzione:

lettura delle azioni più veloce, migliora l'apprendimento e lo sviluppo delle abilità, questi fattori creano un ambiente positivo ed accrescono e consolidano, attraverso le esperienze positive del bambino, che scaturiscono dall'interesse per il gioco proposto.

4.1 VANTAGGI

- I bambini hanno più energia per applicare le abilità apprese quando si gioca su una pista più piccola rispetto allo spazio di un impianto regolamentare;
- La consapevolezza di appartenenza ad una squadra fa sì di motivare maggiormente il bambino e crea maggior entusiasmo nella partecipazione;
- Il gioco viene finalizzato al loro livello e all'età;
- Il gioco sviluppato in spazi più ristretti genera maggiori azioni e situazioni in continua evoluzione;
- Creando frequenti azioni di gioco si genera di conseguenza maggiore partecipazione;
- Aumentando il numero delle azioni di gioco, si riduce il tempo e lo spazio nell'intraprendere azioni, in questo modo aumenta la frequenza delle azioni, il ritmo e il numero di decisioni.
- Richiesta maggiore di abilità di base sui fondamentali di pattinaggio, che comporta lo sviluppo di agilità, equilibrio e coordinazione;
- La velocità delle situazioni di gioco aumenta, il che richiederà reazioni mentali e fisiche più veloci da parte dei giocatori;
- Le competenze fondamentali di gioco si sviluppano più rapidamente e migliorano di conseguenza la qualità;
- L'attività di ogni giocatore aumenta considerevolmente;
- Aumentando il tempo di possesso della palla migliora contestualmente il controllo delle abilità del palleggio;
- Uno degli obiettivi del metodo Mini hockey risiede nel creare la possibilità di ottenere miglioramenti significativi nei giocatori e creare maggiori opportunità di effettuare ed applicare i fondamentali come ad esempio il realizzare il goal;
- L'utilizzo del portiere nelle fasi di gioco sollecita i giocatori ad una lettura delle situazioni conclusive delle azioni incrementando, attraverso la motivazione, l'efficacia nell'apprendimento;
- Il coinvolgimento del ruolo del portiere ed il numero di interventi al quale è sottoposto aumenta notevolmente;
- La sensazione di essere una parte importante di un'azione sale rispetto alle dimensioni della pista;
- Tutti i giocatori partecipano attivamente al gioco, e la responsabilità viene ripartita nel risolvere i problemi;
- Svolge un ruolo pedagogico fondamentale in giovane età la comprensione dei principi del gioco ed il rispetto delle regole;
- Non ci sono interruzioni inutili nel gioco;
- Aumenta l'esperienza positiva durante le "partite di hockey su pista";
- Migliora l'ambiente per l'insegnamento del gioco dell'hockey su pista;
- Aumenta la fiducia nei giocatori nuovi o meno preparati in un ambiente già competitivo;
- Il gioco crea un confronto importante per i giocatori più abili, si realizzano maggiori azioni in uno spazio più ristretto; con maggiori opportunità di opposizione migliorano le capacità e le abilità.
- Insegna a capire ai bambini la differenza del gioco di attacco e il gioco di difesa.



a) nella categoria UD7 (5-6 anni)

Gioco offensivo: nella partita, caratterizzata dal 2>2, il passaggio ed il sostegno assumono la priorità (*le basi dello sport di squadra - Corbeau, 1988*), a

Gioco difensivo: la maggior rilevanza viene assunta dal marcamento a uomo.

b) Nella Categoria UD9 (7 e 8 anni)

Gioco offensivo: si sviluppa da un portatore di palla e due potenziali compagni che ricevono il passaggio, questa situazione consente di elaborare delle scelte:

- Binaria (tengo la palla o la passo al mio compagno)

- Multipla a chi passare la palla a un collega o a un compagno di squadra

Gioco difensivo: prevale la marcatura a uomo, che consente di ridurre la distanza delle linee difensive.

Giocando in uno spazio ristretto, i bambini sono collocati in una situazione simile



4.2 ORGANIZZAZIONE GENERALE

- Un uso più utile dello spazio e del tempo;
- La dimensione della pista è proporzionale alle caratteristiche della potenzialità dei giocatori;
- Il senso di appartenenza ad una squadra motiva maggiormente il bambino e incrementa entusiasmo nella partecipazione;
- Il gioco è più funzionale alle esigenze dell'età di sviluppo.

4.3 CARATTERISTICHE GENERALE E SPIRITO DI PARTECIPAZIONE

- Un numero maggiore di bambini hanno la possibilità di giocare il Mini Hockey
- Molti bambini potranno sperimentare e vivere sensazioni di successo ed essere protagonisti durante le fasi del gioco;
- La continua competizione e la partecipazione attiva stimola l'entusiasmo e motiva il bambino a continuare a giocare;

5. ALLENATORE

Il ruolo dell'allenatore è determinante in questa fase, le competenze e la conoscenza della disciplina dell'Hockey è fondamentale per la formazione dei bambini.

Il modo in cui i bambini si avvicinano alla pratica dell'Hockey dipende dall'allenatore.

- a) Il ruolo dell'allenatore rappresenta una figura di primo piano nella vita di questi giovani;
 - b) La figura dell'allenatore con il suo comportamento ed il suo fare contribuisce a plasmare le opinioni dei giovani;
 - c) in alcune situazioni la figura dell'allenatore contribuisce ed influenza in maniera tangibile sull'educazione del bambino creando una sinergia collaborativa con la famiglia.
- è un insegnante;
 - è un leader;
 - è un modello.

5.1 CODICI DI CONDOTTA DELL'ALLENATORE

Il Mini Hockey è un gioco divertente

- Il risultato finale delle partite deve essere secondario rispetto alla correttezza e le abilità che i bambini esprimono nel gioco;
- Tutti i giocatori devono essere considerati - squadra / avversari;
- Le norme e i regolamenti devono essere viste come un accordo reciproco in spirito e fiducia;
- Gli Arbitri devono assumere il ruolo di educatori;
- Vincere non è l'unico obiettivo e non è nemmeno il più importante a questa età;
- L'allenatore deve essere un esempio un modello di buona condotta

5.2 COSA INSEGNARE AI GIOCATORI DELLA SQUADRA

- Prediligere il gioco;
- Rispettare l'avversario;
- Prepararsi a favore della squadra;
- Osservare le decisioni degli arbitri e rispettare il loro giudizio;
- Giocare nel rispetto delle regole del gioco;
- Essere gentile nella vittoria e cortese nella sconfitta;
- Avere l'onore e l'orgoglio di giocare a Hockey su pista.

Ai giocatori deve essere fornita ampia possibilità di sviluppare i loro limiti e le loro potenzialità indipendentemente dalle loro capacità.



6. FORMAZIONE

6.1 SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE DEL GIOCO

- Particolare importanza va rivolta sugli stadi e sulle fasi di sviluppo delle competenze fondamentali del gioco;
- A queste età sono molto importanti gli esercizi che migliorano l'agilità, la destrezza e la partecipazione nel gruppo
- L'aspetto ludico non va mai tralasciato.

6.2 PREPARAZIONE FISICA

- Sollecitare interventi mirati sullo sviluppo della rapidità combinata con agilità;
- Sviluppo di flessibilità e mobilità articolare;
- Vanno utilizzati giochi di gruppo che non richiedono un alto grado di organizzazione
- Scegliere attività che permettono a tutti i giocatori di partecipare e di raggiungere un certo grado di successo e soddisfazione.
- Gratificazioni e incoraggiamento sono importanti per questi giocatori.

6.3 PREPARAZIONE PSICOLOGICA

- Il rinforzo positivo, costruisce la fiducia;
- Partecipazione nel gruppo, per i momenti di stress e la condivisione;
- Essere consapevoli del fatto che ci sono bambini che attraversano processi di crescita differenti, (stadiale o progressivo) o che manifestano una scarsa coordinazione motoria, mancanza di equilibrio, una facilità di affaticamento. Questi bambini non vanno messi da parte.
- Fare particolare attenzione sulla potenzialità del bambino e non sul livello di prestazioni del momento;
- Intervenire, sostenere e proteggere i bambini nelle situazioni che non sono preparati a gestire.



7. LE REGOLE BASE PER GIOCARE MINI-HP

7.1 PISTA E NUMERO DI GIOCATORI

7.1.1 Categoria UD7 (5-6 anni di età)

I giochi si organizzano dividendo la pista regolamentare in due o tre parti. In questo modo si possono realizzare 2-3 campi di mini Hockey e giocare 2-3 partite in contemporanea e simultaneamente

Ogni squadra partecipante alla partita schiera 3 giocatori (1 portiere ed altri 2 giocatori bruno)

7.1.2 Categoria UD9 (7 e 8 anni)

Ogni squadra partecipante alla partita schiera 4 giocatori (1 portiere ed altri 3 giocatori esterni)

7.2 TRANSENNA

Un divisorio mobile per tutta la larghezza del campo regolamentare crea di fatto delle aree di mini hockey. La suddivisione della superficie permette in di effettuare incontri multipli in contemporanea

La struttura utilizzata per la divisione del campo deve essere sicura, facile da montare e smontare; essa può essere in legno, tela, fibra di vetro, schiuma, ...

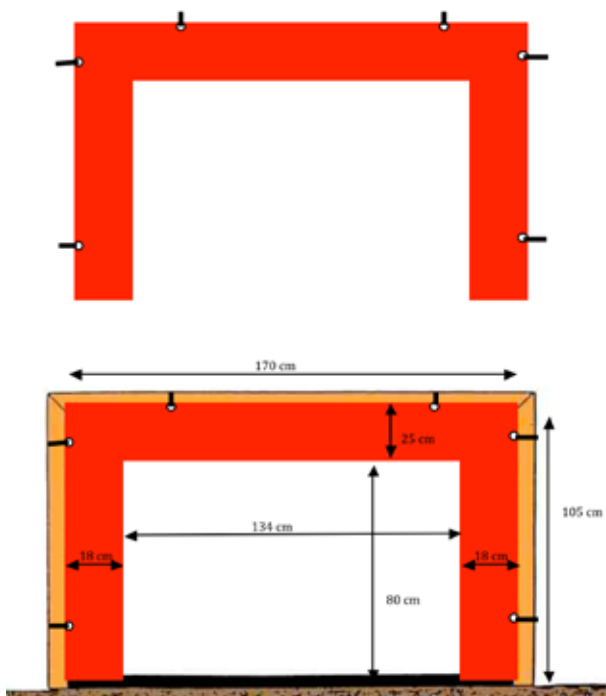


7.3 La Porta

Si consiglia l'uso di porte con dimensioni ridotte.

Adattando la dimensione della porta allo scopo del Mini Hockey, si creano situazioni favorevoli di successo per il giocatore portiere, che a sua volta migliora ed incrementa la fiducia.

Il posizionamento delle porte nella pista non devono superare i 2 metri dalla balaustra di fondo



7.4 ATTREZZATURE

I bambini devono utilizzare materiali che gli consentono di ottenere il massimo divertimento per migliorare le abilità specifiche.

Tutte le attrezzature devono essere adatte alla loro età.

7.4.1 II BASTONE

Tutti i giocatori dovrebbero utilizzare bastoni adattati alle loro dimensioni.

Alcuni vantaggi di queste raccomandazioni:

- Sono più leggeri e quindi aiutano a mantenere l'equilibrio;
- Assumono caratteristiche idonee per ottenimento di una buona performance di guida;
- Consente un miglior controllo della palla.



7.4.2 LA PALLA DA GIOCO

La palla deve essere adeguata, specialmente nella categoria UD7 (5 e 6 anni).

I vantaggi di una palla più leggera e più piccola sono rappresentati da:

- Da attrezzi adeguati e più idonei allo scopo tenendo conto del rapporto delle leve e resistenze; da considerare il peso e l'altezza del praticante ;
- Dall'acquisizione di una tecnica più corretta (rapporto biomeccanico);
- Dall'apprendimento e miglioramento delle capacità dei bambini, nelle fasi pratiche dei fondamentali di base come il tiro ed il passaggio;
- Dal miglioramento della fiducia.

8. ATTUAZIONE

La flessibilità è una componente fondamentale per realizzare un Mini Hockey di successo.

È importante ricordare che i bambini a queste età rappresentano i pilastri per lo sviluppo dei futuri giocatori e per tale motivo l'hockey su pista deve essere adattato in forma semplificata per facilitare l'apprendimento.

Questo concetto e modo di operare dovrebbe rappresentare la missione principale di tutti coloro che sono coinvolti nella Formazione.

Più che superare "barriere" il Mini Hockey dovrebbe rappresentare un modo "flessibile" per tenere i bambini impegnati e contemporaneamente offrire un metodo per migliorare le attività, creando le condizioni di potenziamento attraverso esperienze positive.

Per i partecipanti il Mini Hockey deve essere **UN'ESPERIENZA FANTASTICA.**

9. ORGANIZZAZIONE

Ottenere risultati e classifiche sarà un'opzione di chi organizza!

A prescindere dall'opzione, le esigenze del gioco devono sempre essere soddisfatte.

Suggeriamo agli organizzatori che il gioco del Mini Hockey deve avere come obiettivo il

MOMENTO DI FORMAZIONE

9.1 ARBITRO

L'arbitro deve avere un atteggiamento didattico ed esplicativo (perché, come, dove, quando...).

Nella categoria UD7 (5-6 anni) è auspicabile che l'arbitro sia un allenatore.

Nella categoria UD9 (7 e 8 anni) si può introdurre la figura del mini arbitro (UD17)



9.2 TAVOLO CRONOMETRISTI

Nel tavolo riservato, deve sempre essere presente un cronometrista, che coordina e controlla e registra le fasi del gioco.



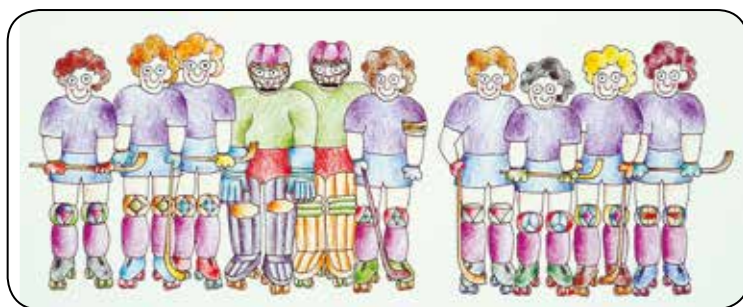
9.3 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

L'idea è rivolta a quei club che presentano più squadre.

Nessuna squadra sarà esclusa dall'evento per mancanza di un giocatore (portiere o giocatore esterno).

In questi casi si ricorre ad un giocatore di un altro club che integrerà quella rappresentativa che necessita.

TUTTI I GIOCATORI ISCRITTI ALLA PARTITA DEVONO GIOCARE!



9.3.1 Categoria UD7 (5-6 anni di età)

Ogni squadra potrà registrare e presentare:

- Massimo di 4 giocatori (1 Portiere e 3 giocatori esterni)
- Minimo di 3 giocatori (1 portiere e 2 giocatori in campo), il numero necessario per iniziare il gioco.

In pista: 1 Portiere + 2 giocatori esterni

Zona sostituzioni: 1 Giocatore esterno

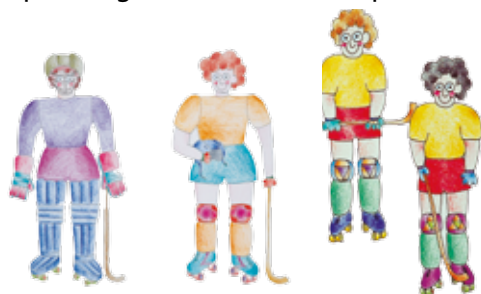


Sostituzioni: Si consiglia ogni 2 minuti, con l'applicazione di un sistema di rotazione tra i giocatori. Tutti i giocatori i cui nomi sono sul foglio di partita devono essere utilizzati in modo uniforme.

9.3.2 Categoria UD9 (7 e 8 anni)

Ogni squadra potrà inserire nella lista di gioco un massimo di 5 giocatori (1 Portiere e 4 giocatori esterni) e un minimo di 4 giocatori (1 Portiere e 3 giocatori esterni), il numero necessario per iniziare il gioco.

In pista: 3 giocatori esterni + 1 portiere



Zona di sostituzioni: 1 giocatore esterno



Sostituzioni:

Si consiglia ogni 2 minuti, con l'applicazione di un sistema di rotazione tra i giocatori. Tutti i giocatori i cui nomi sono sul foglio di partita devono essere utilizzati in modo uniforme.

9.4 TEMPO DI GIOCO



9.4.1 Categoria UD7 (5, e 6 anni di età)

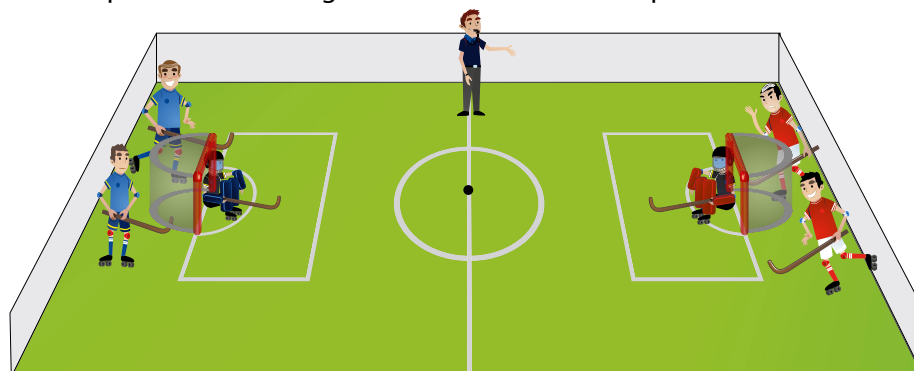
Due tempi di otto minuti di gioco ciascuno non effettivo
Tre minuti di intervallo tra un tempo e l'altro
Nel secondo tempo si applica l'inversione del campo.

9.4.2 categoria UD9 (7 e 8 anni)

Due tempi da 10 minuti di gioco.
Tre minuti di pausa tra un tempo e l'altro.
Nel secondo tempo si applica l'inversione del campo.

10. INIZIO DEL GIOCO

Il gioco inizia con entrambe le squadre dietro le loro porte
Al segnale dato inizia la partita ed entrambe le squadre dovrebbero cercare di conquistare la palla al centro del campo.
La stessa procedura sarà seguita all'inizio del secondo periodo.



11. GOAL

L'Arbitro deve indicare sempre il goal.

Il gioco inizia con la palla posta nel punto stabilito.

La squadra che ha realizzato il goal:

a) dovrà posizionarsi al lato della sua porta,

b) non potrà muoversi da quella posizione fino a quando la palla non sarà messa in gioco.



12. FALLI

12.1 Categoria UD7 (5, e 6 anni di età)

L'arbitro interverrà il minor numero possibile per non interrompere la competizione, così il gioco assume una dinamica continua (agile, veloce).

L'arbitro deve solo intervenire in quelle fasi determinate dalla cattiva condotta, che però non dovrebbe verificarsi.

Sanzioni e tiri liberi diretti (l'arbitro può fermare il gioco e spiegare il motivo per cui chiama il fallo).

Se un giocatore viola le regole continuamente l'allenatore deve sostituirlo con un altro giocatore.

L'arbitro deve intervenire nei casi in cui il gioco assume toni che inibisce la sicurezza.



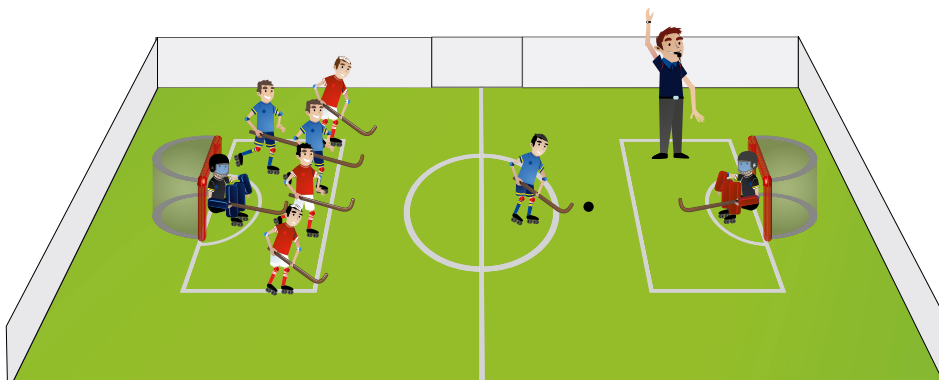
12.2 Categoria UD9 (7 e 8 anni)

L'arbitro interverrà il minor numero possibile per non interrompere la competizione, così il gioco assume una dinamica continua (agile, veloce).

Tuttavia, alla somma dei 5 falli accumulati si concede un tiro libero diretto alla squadra che ha subito.

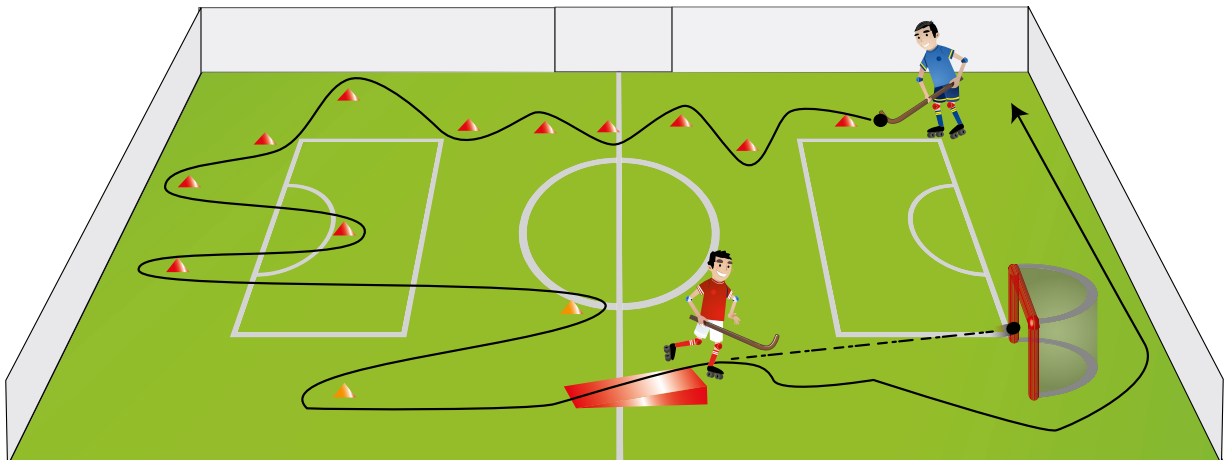
L'arbitro dovrebbe segnare la cattiva condotta. Tutti i falli considerati gravi vengono sanzionati con un tiro libero diretto.

Se un giocatore viola le regole ripetutamente l'allenatore deve sostituirlo con un altro giocatore.



13. PERCORSI DI ABILITÀ

Tutti i partecipanti di entrambe le categorie devono eseguire dei percorsi di abilità che comprendono esercizi coordinativi multilaterali specifici della disciplina come l'orientamento, valutazione spazio temporale, coordinazione oculo manuale, differenziazione, etc... attraverso il pattinaggio, la conduzione della palla, di tiro,...



14 TORNEO UD11

ISCRIZIONI

Le Società possono partecipare con una o più squadre inviando le iscrizioni al Settore Tecnico hockey@fihp.org e al Comitato Regionale di appartenenza entro il 10 ottobre 2014.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

- La società invia al settore tecnico nazionale entro la data del 10 ottobre 2014 l'iscrizione di una o più squadre.
- Qualora la società partecipi con più squadre della stessa categoria gli atleti non potranno essere trasferiti da una squadra all'altra per tutta la durata del torneo.
- Alla composizione della squadra non possono partecipare gli atleti della categoria inferiore.

COMPOSIZIONE SQUADRE

Le squadre sono formate da atleti nati negli anni 2005 – 2006.

Ogni formazione è composta da un minimo di 5 giocatori esterni e 1 portiere, ad un massimo di 8 giocatori esterni e 2 portieri.

Ogni squadra scende in pista con quattro giocatori esterni e un portiere.

PISTE DI GIOCO

Piste coperte e scoperte

Misure minime 16x32 massime 22x44

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Gironi a concentramento. Ogni squadra non può giocare più di due partite per concentramento.

PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il torneo si svolge da novembre a maggio 2015

La formula di svolgimento è a discrezione del Comitato Regionale in base alle squadre che vi partecipano, la frequenza può essere mensile o bisettimanale.

PROVE

Le prove si svolgono in tre tempi

- Primo tempo: partita di hockey di 12 minuti non effettivi dove tutti gli giocatori sono obbligati a scendere in pista,
- Secondo tempo: partita di hockey di 12 minuti non effettivi dove tutti gli giocatori sono obbligati a scendere in pista,
- Terzo tempo precisione su bersaglio: si effettua un tiro di precisione da parte di ciascun giocatore. Al termine del primo e del secondo tempo è previsto un intervallo di 3 minuti.

PUNTEGGIO PER OGNI PROVA E CLASSIFICA

Il punteggio di ciascuna prova è dato dalla somma dei punteggi acquisiti nei tre tempi che vengono così determinati:

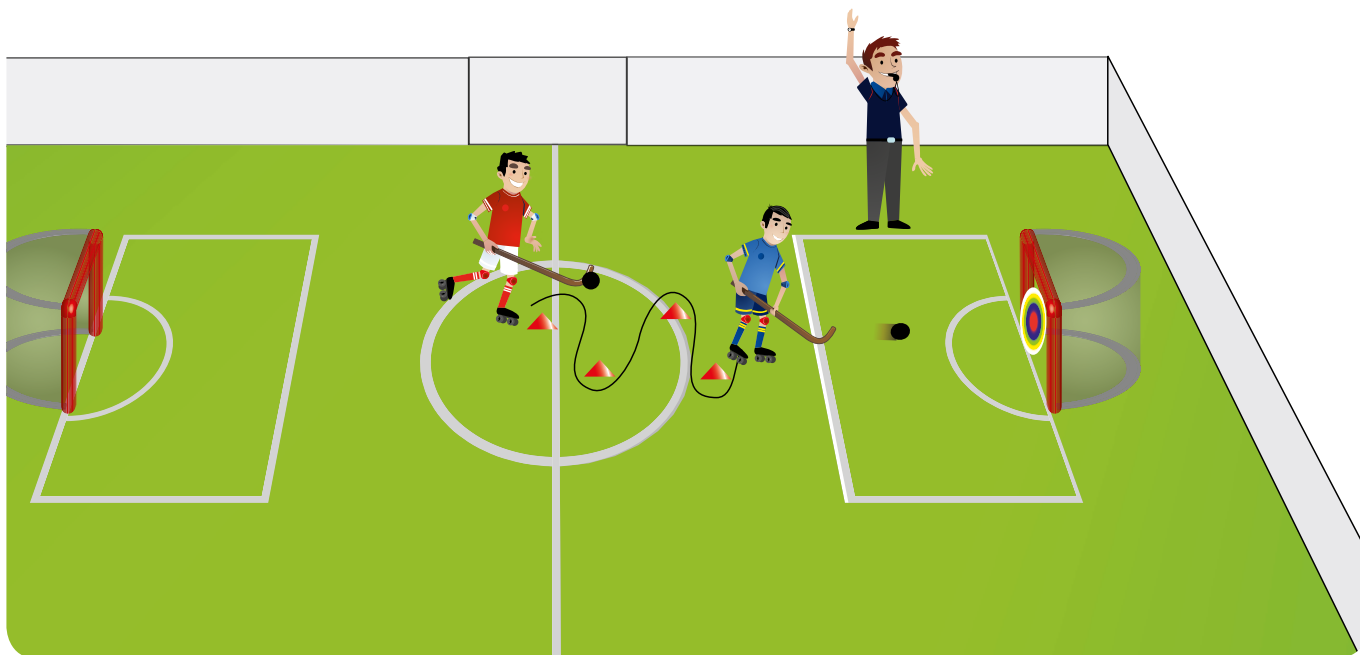
a Primo tempo partita di hockey

- Vittoria 2 punti
- Pareggio 1 punto
- Sconfitta 0 punti

b Secondo tempo partita di hockey

- Vittoria 2 punti
- Pareggio 1 punto
- Sconfitta 0 punti

c. Terzo tempo precisione su bersaglio



Ogni giocatore iscritto nel referto, compreso i portieri, effettuerà un tiro di precisione.

Qualora le squadre non schierino il numero massimo dei giocatori, potranno succedere casi in cui una squadra effettui più tiri di precisione dell'altra. Il numero massimo dei tiri di precisione che ciascuna squadra può effettuare è dieci. Un giocatore può battere un solo tiro di precisione. Tutti gli atleti debbono effettuare un tiro di precisione anche quando il risultato è già acquisito.

- Alla squadra che ha segnato il maggior numero di reti 2 punti
- Qualora le squadre abbiano segnato lo stesso numero di reti 1 punto
- Alla squadra che ha segnato il minor numero di reti 0 punti

PUNTEGGIO DELLA PROVA

- La squadra che terminerà la prova con il punteggio totale più alto, ottenuto dalla somma dei tre tempi, acquisirà 3 punti
- Le squadre che termineranno la prova con il punteggio totale in parità, ottenuto dalla somma dei tre tempi, acquisiranno 1 punto
- La squadra che terminerà la prova con il punteggio totale più basso ottenuto dalla somma dei tre tempi acquisirà 0 punti

CLASSIFICA

La somma dei punteggi acquisiti in ciascuna prova determina la classifica finale. Viene dichiarata vincitrice la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto.

15. BIBLIOGRAFIA

- Belmonte, V. & Emahiser, D. (2010), 8 & Under Mite Practice Plan Manual - USA Hockey Coaching Education Program.
- <http://hcmealhada.blog.pt/2010/04/25/evento-de-mini-hoquei-ao-encontro-da-liberdade/>
- IHF(2010), Coach Development program level I.
- IHF (2010), Learn to Play Program.
- IHF (2007), Cross-Ice Hockey and Small Area Games.
- Sénica, C. & Sénica, F. (2007), Ilustrações.
- Sénica, L. (2007), Mini-HP-Projeto, Federação de Patinagem de Portugal.
- Sénica, L. (2010), O Treino do Jovem Hoquista – a estruturação das fases. ULHT
- Sénica, L. (2010), O MINI-HP. ULHT
- Simões, J. (2010), Escala corporal – Comprimento do Stique de Hóquei em Patins e Constrangimentos Intrínsecos em Crianças, Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Desporto de Rio Maior – Instituto Politécnico de Santarém.
- USA Hockey (SD), The American Development model at 8 U Hockey American Development Model.
- Marchesini Francesco (1984) Hockey Su Pista - SDS CONI - FIHP
- FFRS-CNRH (2006) Rink Hockey A3