



# **TAITOKILPAILUSÄÄNNÖT 2014**

**SUOMEN PALLOLIITTO**

## **OMALLE HUIPULLE OHJATULLA JA OMATOIMISELLA HARJOITTELLA**

Ohjaajilla ja valmentajilla on ratkaiseva merkitys taitojen opettajina ja harjoitteluun innostajina. Suuri määrällinen taitojen harjoittelu on mahdollista, jos pelaaja innostuu omalla ajalla harjoittelusta. Taitokilpailulajeja on hyvä käyttää selkeinä kotitehtävinä.

### **Kuukauden kikat –nettisivut ja Fortum Tutor Playbook taitojen oppimisen tukena**

Nettisivu [www.kuukaudenkikat.fi](http://www.kuukaudenkikat.fi) on lasten, nuorten ja heidän kannustajiensa oma taitojen oppimiseen innostava nettisivu. Fortum Tutor –ohjelman Playbook on erityisen hyvä motivointityökalu 6-9-vuotiaiden lasten harjoitteluun.

### **Kilpailulajit opettavat keskittymään suoritukseen**

Valtakunnalliset Taitokilpailut käydään Pietarsaaressa 22.11. Sitä ennen on seura- ja piiritasolla lukuisia harjoituksia, tapahtumia ja kilpailuja joihin osallistuu tuhansia lapsia ja nuoria. Taitokilpailu on yksilölaji joukkuepelimme maailmassa. Taitokilpailulajit ovat erinomainen keino harjoitella myös keskittymistä. Lisäksi kilpailutilanne on lapselle kova ja haastava juttu, jota pitää opetella siinä missä lajin taitojakin!

### **Motivaationa älykäs ja taitava pelaaminen**

Taitokilpailulajit ovat osa kokonaisvaltaista yksilöllistä valmennusta. Niiden avulla voi seurata yhden osa-alueen kehitystä. Lähtökohtana ja innostuksen vauhdittajana on aina peli. Peli tarvitsee taitoja ja taidot kehittyvät pelissä. Pelaamisen lisäksi taitojen oppiminen vaatii yksittäistä taitosuorituksen hiomista. Kun nämä yhdistetään, syntyy taitava ja älykäs pelaaminen.

### **Tavoiteasettelu yksilön ja joukkueen tasolla**

Innostakaa lapsia asettamaan omia kehitystavoitteita ja asettakaa myös joukkueissa joukkuekohtaisia tavoitteita. Aktiivisille joukkueille hyvä ja haastava tavoite voisi olla 10 % kulta-, 40% hopea- ja loput pronssimerkkejä tai lähelle sitä. Luonnollisesti tavoite on eri tavoin kootuissa ja eri periaattein toimivissa joukkueissa eri.

Taito kehittyy ennen kaikkea taitosuorituksia jäljitellen ja niitä kavereiden kanssa kokeillen. Hyviä malleja voit löytää oman seurasasi vanhempien junioreiden ja edustusjoukkueiden peleistä sekä tietenkin tv:n välityksellä.

### **Kohti omia ennätyksiä ja taitavaa pelaamista!**

SUOMEN PALLOLIITTO, Marko Viitanen, Nuorisopäällikkö

## TAITOKILPAILULAJIT

**Pojat/Tytöt**  
C-15  
C-14

kuljetus – keskitys  
syöttö  
pusku  
pujottelu  
kuljetus - laukaus  
pituuspotku

**Pojat/Tytöt**  
D-13  
D-12

ponnauttelu  
pusku  
syöttö  
pujottelu  
kuljetus - laukaus  
pituuspotku

**Pojat/Tytöt**  
E-11  
E-10  
F-9

ponnauttelu  
pusku  
syöttö  
pujottelu  
kuljetus - laukaus

**Pojat/Tytöt**  
F-8

kuljetus – laukaus, pujottelu, syöttö, ponnauttelu,


Kilpailupallo:

C –ikäluokat	pallo no 5
D-E10-ikäluokat	pallo no 4
F9 ja nuoremmat	pallo no 3

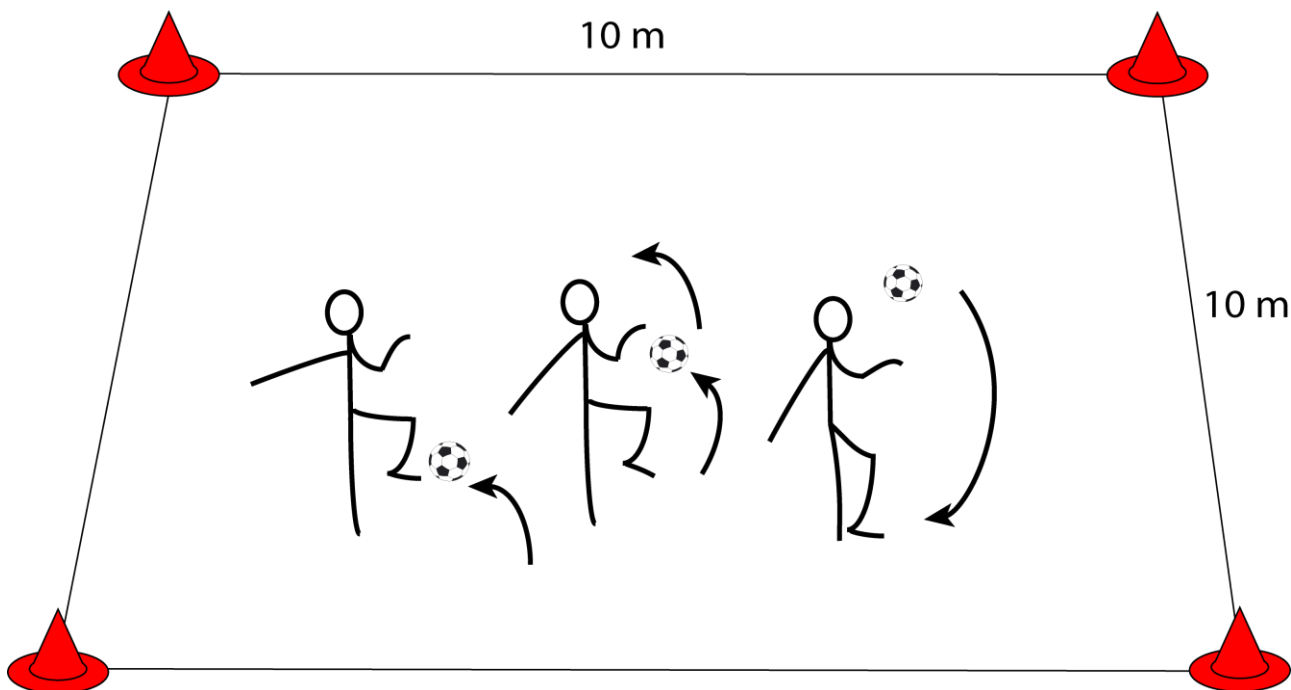
Merkkien selityksiä:

 = kuljetus

 = juoksu

 = pallon liike

# 1. PONNAUTTELU



## D-E-F –tytöt ja -pojat

Välineet: merkkikepit/kartiot 4 kpl  
pallo

Suoritusmäärät: **D-E11 –pojat ja D-tytöt**  
vuorojaloin 4 krt + vuororeisin 4 krt + päällä 4 krt  
ko. sarja tehdään 3 kertaa

**E10 –pojat ja E11 –tytöt**  
vuorojaloin 4 krt + vuororeisin 4 krt + päällä 1 krt  
ko. sarja tehdään 3 kertaa

**F9 –pojat ja F9-E10 –tytöt**  
vuorojaloin 4 krt + vuororeisin 2 krt  
ko. sarja tehdään 2 kertaa

**F8**  
vuorojaloin 10krt

Laji suoritetaan 10m x 10m alueella ajanotolla seuraavasti:

Ponnautellaan vuorojaloin 4 kertaa ja nostetaan pallo reidelle.  
Ponnautellaan vuororeisin 4 kertaa ja nostetaan pallo päälle.  
Ponnautellaan päällä palloa ylöspäin 4 tai 1 kertaa ja pudotetaan pallo jalalle.  
Ponnautellaan vuorojaloin 4 kertaa jne...

**Huom! E10-F9-tytöt ja F9- pojat vain vuorojaloin ja vuororeisin.**

Ponnauttelu aloitetaan rullaamalla maasta pallo jaloille. Mikäli pelaaja ja pallo ylittävät alueen rajan, seuraa suorituksen hylkääminen (paitsi LeikkiMaailmaikäisillä, jotka kuljettavat pallon jaloin takaisin alueelle ja jatkavat suoritustaan siitä, mihin viimeisellä rajojen sisällä suoritettulla ponnautuksella pääsivät). *HUOM! Viivan päällä = alueen sisällä.* Käsien käyttö on kielletty. Jos pallo suorituksen aikana käy maassa, ponnauttelun määrän laskemista jatketaan lukumäärästä, johon päästiin pallon pudotessa maahan. Suoritusaika alkaa kun pallo lähtee liikkeelle ja päättyy viimeiseen, päällä suoritettuun ponnautukseen. Pallon on noustava päästä ylöspäin myös viimeisen päällä tehdyn ponnautuksen jälkeen. Pallon nosto jalalle on ensimmäinen ponnautus.

- Kilpailijalla on kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi.
- Ponnauttelussa maksimiaika on 40 sek.

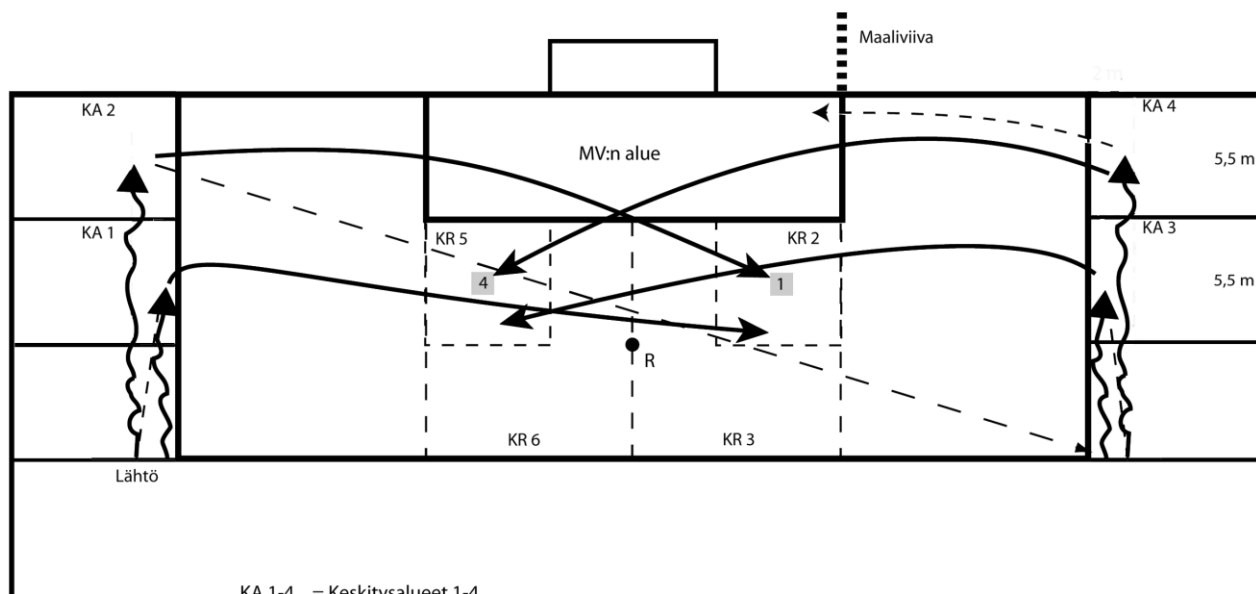
Mikäli kilpailijalla kuluu aikaa enemmän tai muuten epäonnistuu, merkitään hänelle suoritusaika 40 sek.

**Huom! F8 ponnauttelee 10 vuorojaloin. Ponnauttelun voi aloittaa rullaamalla maasta pallo jaloille tai pudottamalla pallo käsistä maahan (pallon voi pudottaa käsistä vain suorituksen alussa). Pallo voi pompata maahan ponnauttelusuoritusten välissä.**

**Valmentaja huomioi!**

Opetta pelaajia käyttämään jalalla ponnauttelussa nilkkaa.

## 2. KULJETUS – KESKITYS



KA 1-4 = Keskitysalueet 1-4  
R = Rangaistuspotkupiste  
KR 1-6 = Keskitysuuudet 1-6

Harmaiden keskitysuuutujen 1 ja 4 koko on 1m x 1m.  
Keskitysuuutujen 2 ja 5 koko on 5,5m x 5,5m.  
Keskitysuuutujen 3 ja 6 koko on 11m x 9,15m.

### C -tytöt ja -pojat

Välineet: merkkipelit/kartiot 28 kpl (tai keskitysuutukankaat)  
pallot 4 kpl

Merkitään kentälle piirroksen mukaisesti: kuljetusalueet - keskitysalueet - keskitysuuudet. (Apuna merkkipelit ja kartiot). Keskitysalueen leveyttä ei ole määritetty. Huom! Viivan päällä = rajojen sisäpuolella. Viivalta suoritettu keskitys hyväksytään..

Kilpailusuoritus alkaa vasemmalta sivustalta. Lähtömerkin saatuaan kilpailija kuljettaa pallon keskitysalueelle 1 ja keskittää vasemmalla jalalla pallon keskitysuutuun 1, 2 tai 3.

Välittömästi keskityspotkun jälkeen kilpailija noutaa toisen pallon, kuljettaa sen keskitysalueelle 2 ja keskittää pallon vasemmalla jalalla keskitysuutuun 1, 2 tai 3.

Toisen keskityksen jälkeen kilpailija juoksee kentän toiselle sivustalle ja kuljettaa sinne asetetun ensimmäisen pallon keskitysalueelle 3 ja keskittää oikealla jalalla pallon keskitysuutuun 4, 5 tai 6. Välittömästi keskityksen jälkeen kilpailija noutaa vielä toisen kentän oikealle sivustalle asetetun pallon, kuljettaa sen keskitysalueelle 4 ja keskittää pallon oikealla jalalla keskitysuutuun 4, 5 tai 6 jatkaen samalla juoksuaan yli maaliviivan.

Mikäli suoritusta ei tehdä suoritusselostuksen mukaisesti, suoritus hylätään.  
(Katso piirros)

Kuljetuksen jälkeen suoritettavan keskityksen on ylitettävä keskitysalueen raja (16,5 m alueen sivuraja). Mikäli keskitystä ei anneta suoritusaikaan lisätään 3s/suorittamatta jäänyt keskitys.

Suoritusaika mitataan lähtökosketuksesta hetkeen, jolloin kilpailija on ylittänyt maaliviivan viimeisen keskityksen jälkeen.

Kustakin keskitysrutuun osuneesta keskityksestä vähennetään suoritusajasta 9 sek / KR1 ja KR4, 6 sek/ KR2 ja KR5 tai 3 sek/KR3 ja KR6.

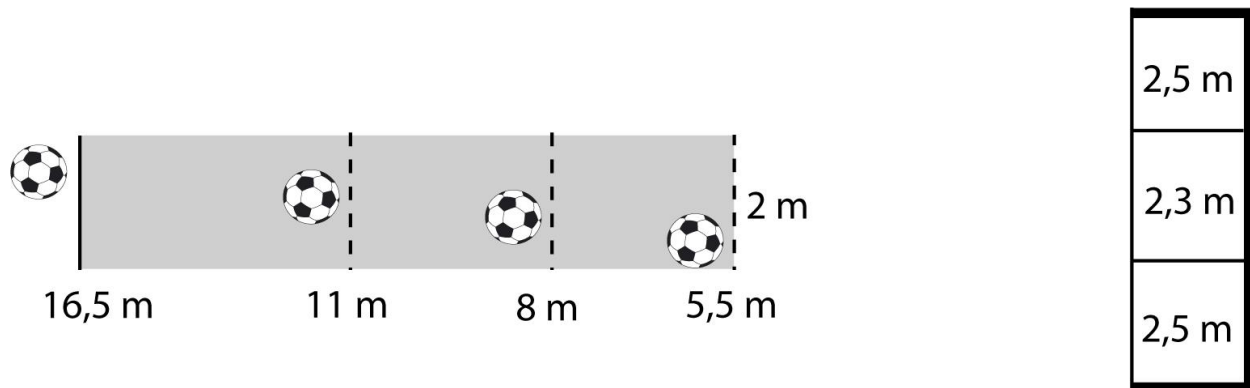
Kilpailijalla on kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi. Maksimiaika on 40 sekuntia.

Esimerkkitulokset:	suoritusaika	30.1 sek
	tarkkuusvähennys KR1	-9.0 sek
	tarkkuusvähennys KR2	-6.0 sek
	tarkkuusvähennys KR6	<u>-3.0 sek</u>
		12.1 sek

### **Valmentaja huomioi!**

Opeta pelaajia potkaisemaan palloa hieman viistosta vauhdista nilkalla, laittamaan tukijalka pallon sivulle ja tukijalan varpaat osoittamaan potkusuuntaan. Pallon lentokorkeutta voi säädellä osumakohdalla ja tukijalan etäisyydellä palloon. Opeta käyttämään pelinomaista suoritusvauhtia ja pientä vilkaisua keskitysalueelle ennen keskitystä! Potkuhetkellä katse on kuitenkin aina pallossa.

### 3. PUSKU



#### C-D-E-F9- -tytöt ja -pojat

Välineet: jalkapallomaali  
rajausnarut 2 kpl  
pallo  
merkkikepit/kartiot 6 kpl

1.-2. (3.)  
Puskurajat: 11m (16,5m) C-D -pojat, C -tytöt  
8m (11m) E10-E11 -pojat, D-E11 -tytöt  
5.5m (8m) F9 -pojat, E10-F9 -tytöt

Maali on piirroksen mukaisesti jaettu naruin kolmeen osaan (2.5m - 2.3m - 2.5m), samoin puskurajat maalin eteen (5.5m - 8m - 11m). Puskualan leveys on 2 metriä.

Kilpailija heittää pallon ilmaan haluamaltaan etäisyydeltä puskurajalta tai sen takaa ja puskee pallon päällään maaliin.. Heiton epäonnistuessa kilpailija voi uusia heiton. Kilpailija saa heittää pallon ilmaan enintään 5 kertaa/pusku. Mikäli puskusuoritusta ei tapahdu viidellä heitolla, ei vähennyksiä kyseisestä puskusta tule.

Suorittaessaan puskun ilmaan hypäten, kilpailijan on ponnistettava puskurajalta tai sen takaa. Puskun jälkeen kilpailija voi pudota puskurajan etupuolelle.

Suorituksessa kilpailija puskee kolme (3) puskua. Kilpailijalla on kaksi (2) suoritusyritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi.

Kahdessa ensimmäisessä puskussa ilmassa maalin nurkkalohkoihin pukatuista maaleista (myös naruihin osuneista) vähennetään kilpailijan kokonaiskilpailuajasta 5 sek ja keskilohkoon pukatuista maaleista 3 sek. Maan kautta maalin nurkkalohkoihin pukatuista



maaleista (myös naruihin osuneista) vähennetään kilpailijan kokonaiskilpailuajasta 2 sek ja keskilohkoon pukatuista maaleista 1 sek. Kolmas pusku suoritetaan seuraavalta puskurajalta ja pallon lentäessä ilmassa maaliviivan yli kilpailija saa –3s vähennyksen.

Saadakseen maksimivähennyksen –13s on pelaajan puskevat pallot hyväksytysti eri nurkkiin. Jos pelaaja puskee pallot samaan nurkkaan ilmassa saa hän ensimmäisestä puskusta vähennystä –5s ja jos hän puskee toisen pallon ilmassa samaan nurkkaan saa hän vähennystä –3s. Eli samaan nurkkaan ilmassa pusketuista palloista tulee vähennykseksi –8s, johon lisätään kolmannen puskun onnistuessa lisävähennys –3s.

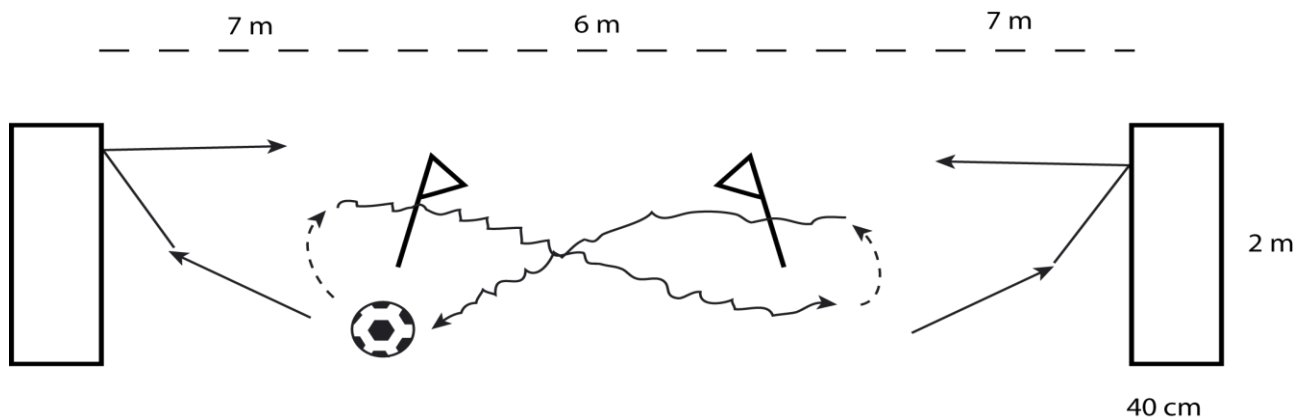
Maaliviivalle osuneet pallot tulkitaan maan kautta maaliin pukatuiksi.

Esimerkki:	yhteistulos	120.2 sek
	- 1. pusku nurkkaan ilmassa	-5.0 sek
	- 2. pusku keskilohkoon maan kautta	-1.0 sek
	- 3. pusku maaliin ilmassa	<u>-3.0 sek</u>
	Loppuaika	111.2 sek

### **Valmentaja huomioi!**

Opetta pelaajia kiinnittämään huomiota pallon puskemiseen otsalla (silmät auki), koko kehon käyttöön pusku liikkeessä (niska, ylävartalo, jalat) ja seuraamaan pusku loppuun saakka (voimakas heilahdus).

## 4.SYÖTTÖ



### C-D-E-F –tytöt ja -pojat

Välineet: syöttöpenkit 2 kpl (2m x 40cm x 40cm)

merkkikepit 2 kpl

pallo

- Syöttöpenkit asetetaan 20m etäisyydelle vastakkain toisistaan.
- Merkkikepit ovat 7m etäisyydellä ko. penkeistä piirroksen mukaisesti.

Suoritus alkaa, kun kilpailija syöttää merkkikepin kohdalla paikallaan olevan pallon penkkiin. Pelaaja saa itse valita kummalta puolelta ja kummalla jalalla syöttää ensimmäisen syötön. Syötön jälkeen kilpailija ottaa penkistä ponnahtavan pallon haltuunsa ja kuljettaa kohti toista penkkiä syöttäen pallon siihen. Näin jatketaan suorittaen viisi (5) syöttöä kumpaankin penkkiin. *F-ikäluokille kolme (3) syöttöä* kumpaankin penkkiin. Kilpailijan on kierrettävä merkkikeppi kuvan mukaisesti.

Syötöt on suoritettava vuoroin oikealla ja vasemmalla jalalla. Syöttöetäisyyttä ei ole rajoitettu. Pallon on pompattava jokaisessa syötössä penkin etupuolelle.

Jos pallo syötetään ohi syöttöpenkin, saa pallon hakea ja suoritusta voi jatkaa syöttämällä pallo uudelleen ko. syöttöpenkkiin käyttäen samaa jalkaa kuin ohisyötössä. Jos kilpailija syöttää ensimmäisen syötön ohi syöttöpenkin, hän saa uusia aloituksen, mutta vain yhden kerran. Mikäli penkin takana käytetään aitoja tai esteitä, niiden on oltava vähintään 5 m etäisyydellä penkin etureunasta ja samalla etäisyydellä molemmissa päissä. Mikäli ratoja on useampia, niiden tulee olla identtisiä keskenään (penkit ja etäisyydet).

Suoritus aika mitataan aloitussyötöstä hetkeen, jolloin viimeinen syöttö osuu penkkiin. Kilpailijalla on Kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi.

Esimerkkiaika: 35.5. sek.

Mikäli suoritus epäonnistuu tai muuten keskeytyy, merkitään kilpailijalle maksimiaika seuraavasti:

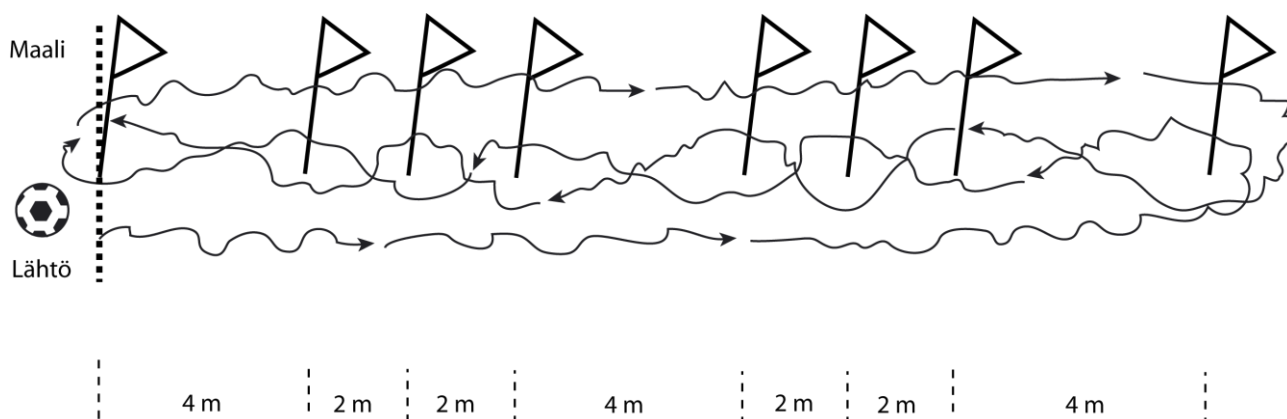
Maksimiaika: C 50 sek

D-E-F 60 sek

### Valmentaja huomioi!

Opeta pelaajia kiinnittämään huomio sisäsyrjäosumaan pallon keskelle ja lantion osoittamiseen syöttösuuntaan (tukijalka pallon sivulle ja varpaat kohti syöttösuuntaa), syötön kovuuden säätelyyn ja kimpoavan pallon haltuunottoon suoraan liikkeeseen (sopiva vastaanottokulma).

## 5. PUJOTTELU



### C-D-E-F –tytöt ja -pojat

Välineet: merkkikepit/kartiot 8 kpl  
pallo

Merkkikepit/kartiot asetetaan piirroksen mukaisesti.  
Äärimmäisten keppien väli on 20 m.

Pujottelu tapahtuu piirroksen mukaisesti. Lähtö tapahtuu paikaltaan lähtöviivalta.

Suoritus aika mitataan lähtökosketuksesta hetkeen, jolloin sekä pallo että kilpailija ovat ylittäneet maalilinjan. Suorissa kuljetusosuuksissa on palloon kosketettava vähintään kolmasti (3) ennen viimeistä merkkikeppiä. Kilpailijalla on oikeus valita aloituspuoli ja – jalka. **Jos kilpailija menee suorakuljetuksen aikana merkkikeppien toiselle puolelle, on hänen palattava takaisin samasta välistä.**

Kilpailijalla on Kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi.

Esimerkki: 23.5 s

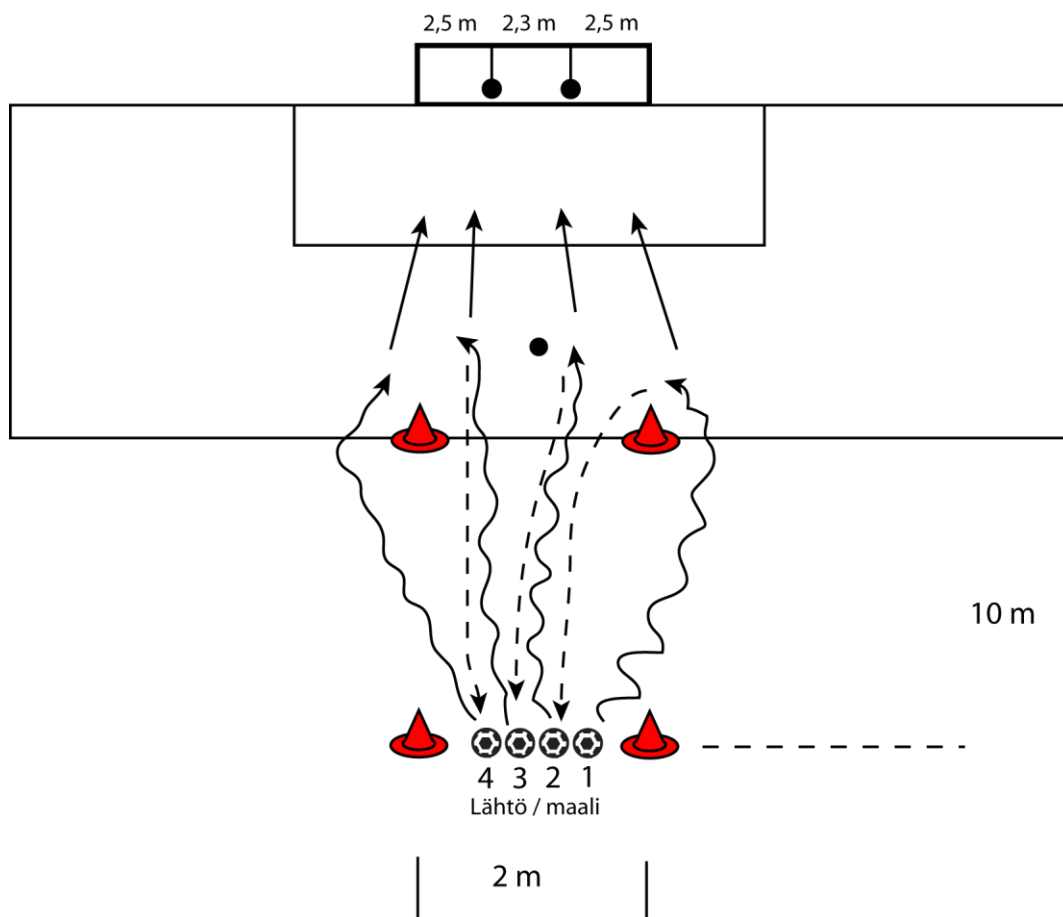
Mikäli suoritus keskeytyy tai epäonnistuu, merkitään kilpailijalle maksimiaika seuraavasti:

Maksimiaika:	C	50 s
	D-E-F	60 s

### Valmentaja huomioi!

Opeta pelaajasi käyttämään palloa kuljettaessaan molempia jalkoja ja sekä sisäsyrjää, ulkoterää ja nilkkaa.

## 6. KULJETUS - LAUKAUS



### C-D-E-F –tytöt ja -pojat

Välineet:	jalkapallomaali	
	rajausnarut	2 kpl
	merkkikepit/kartiot	4 kpl
	pallot	4 kpl

Maali on piirroksen mukaisesti jaettu naruin kolmeen osaan. Rangaistusalueen rajalla on merkkikepit (2 kpl) maalin leveydellä. Lähtö- ja maalilinja on 10m päässä rangaistusalueen rajasta.

Lähtöviivalle on asetettu 4 palloa vierekkäin. Kilpailija kuljettaa ensimmäisen pallon rangaistusalueelle ja laukaisee sen maaliin. **HUOM! Viivalla = rangaistusalueen sisällä eli rangaistusalueenrajan päältä lähtevä laukaus hyväksytään.** Kilpailijan on kosketettava palloon vähintään kaksi (2) kertaa ennen rangaistusaluetta. Kilpailija saa valita aloittaako suorituksensa pallosta 1 tai pallosta 4.

Ensimmäisen pallon laukaistuaan kilpailija juoksee suorinta tietä takaisin lähtöviivalle kuljettaakseen toisen pallon rangaistusalueelle ja potkaistakseen sen maaliin piirroksen mukaisesti jne...

Pallot 1 ja 2 potkaistaan oikealla sekä pallot 3 ja 4 vasemmalla jalalla maaliin. Suoritus aika mitataan lähtökosketuksesta siihen hetkeen, kun kilpailija, laukaistuaan kuljetusten päätteeksi kaikki neljä (4) palloa kohti maalia, ylittää lähtö (= maali) linjan.

Ilmassa maalin nurkkalohkoihin potkaistuista (myös naruihin osuneista) vähennetään 5 sek/ onnistunut potku ja keskilohkoon ilmassa osuneesta potkusta 3 sek/onnistunut potku loppuajasta. Maan kautta maalin nurkkalohkoihin potkaistuista maaleista (myös naruihin osuneista) vähennetään 2 sek/onnistunut potku ja keskilohkoon osuneesta potkusta 1 sek/onnistunut potku loppuajasta.

Maaliviivalle osuneet pallot tulkitaan maan kautta maaliin menneiksi.

HUOM! Mikäli kilpailija laukaisee pallon ennen rangaistusaluetta lisätään loppu-aikaan 10 sek/laukaus, eikä tarkkuusvähennystä huomioida ko. laukauksesta.

Kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi. Maksimiaika on 40 sekuntia.

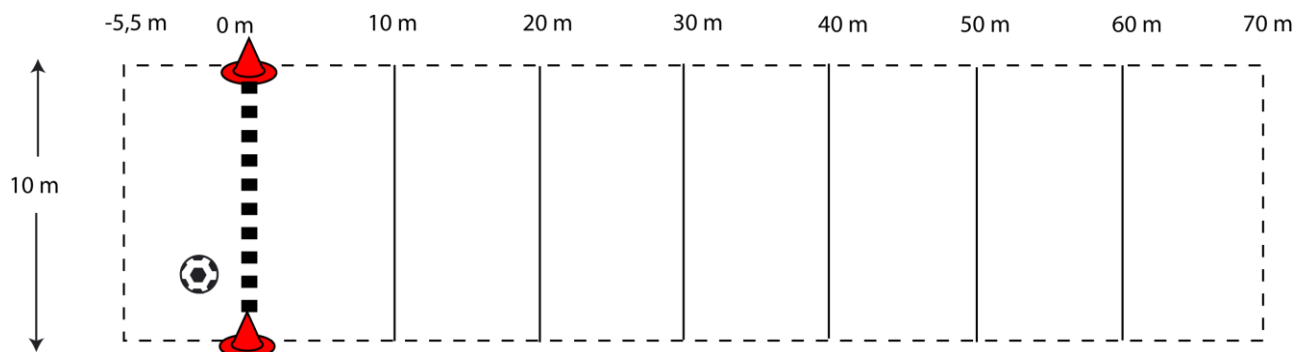
Esimerkkiaika		34.2 sek
Tarkkuusvähennys	oikea jalka	-5.0 sek
	vasen jalka	-5.0 sek
		<u>-1.0 sek</u>
	Loppuaika	23.2 sek

**! F8 ikäluokalle maali tuodaan 5,5m (maalialueen) viivalle.**

### **Valmentaja huomioi!**

Opeta pelaajaa potkaisemaan rennosti ja terävästi nilkalla, laittamaan tukijalka pallon sivulle, kiinnittämään huomiota osumakohtaan (pallon keskelle) ja ohjaa jatkamaan jalan saatto pallon liikeradan suuntaan. Potkun tasapainoon kannattaa myös kiinnittää huomiota, niin suoritusvarmuus lisääntyy.

## 7. PITUUSPOTKU



### C-D -tytöt ja -pojat

Apuvälineet: merkkikepit/kartiot 22 kpl  
pallot 4 kpl

Pituuspotkuradan pituus on 70m ja leveys 10m.  
Vauhdinottoalueen pituus 5.5m.

Kilpailija potkaisee nilkkapotkulla pallon mahdollisimman pitkälle. Potku suoritetaan D - ikävaiheessa paikaltaan ja C -ikäluokassa eteenpäin/sivulle maata pitkin vierivästä pallosta rajaviivalta tai sen takaa..

Pallon on pudottava maahan rajatun alueen sisälle, jotta tulos hyväksytään. Rajat kuuluvat rataa.

Kaksi (2) palloista potkaistaan oikealla ja kaksi (2) vasemmalla jalalla. Molempien jalkojen suorituksista parempi potku huomioidaan. Potkut mitataan metrin tarkkuudella.

Kilpailijan kokonaiskilpailuaikaa vähentävä aika saadaan laskemalla  $5\text{m} = 1\text{ sek}$ .

Esimerkki: 100m = 20.00 sek  
43m = 8.60 sek  
32m = 6.40 sek  
jne...

HUOM! Maksimivähennys on 20 sek.

### Valmentaja huomioi!

Opeta pelaajaa ottamaan vauhti kohti palloa sopivan viistosti, potkaisemaan rennosti ja terävästi nilkalla, laittamaan tukijalka pallon sivulle ja tukijalan varpaat osoittamaan potkusuuntaan, kiinnittämään huomiota ”puhtaaseen” kierteettömään osumaan pallon keskilinjalle (hieman pallon keskilinjan alapuolelle) ja ohjaa jatkamaan jalan saatto pallon liikeradan suuntaan.

---

## TAITOKILPAILUN MERKKISUORITUSLUOKITTELU 2014

		<i>Kulta</i>	<i>Hopea</i>	<i>Pronssi</i>
C15 pojat	alle	55	65	75
C14 pojat	alle	60	70	80
D13 pojat	alle	70	80	95
D12 pojat	alle	75	85	100
E11 pojat	alle	85	105	125
E10 pojat	alle	95	115	135
F9- pojat	alle	80	95	110
F8- pojat	alle	95	105	120
C15 tytöt	alle	75	95	115
C14 tytöt	alle	80	100	120
D13 tytöt	alle	85	105	125
D12 tytöt	alle	90	110	130
E11 tytöt	alle	100	120	140
E10 tytöt	alle	105	130	150
F9 tytöt	alle	100	115	130
F8 tytöt	alle	110	125	140

### **Osallistumisoikeus valtakunnallisiin -taitokilpailuihin**

Pietarsaareissa 22.11. järjestettäviin valtakunnallisiin taitokilpailuihin voivat osallistua eri piirien kunkin piirin syksyn kilpailujen sarjavoittajat sekä piirin taitokilpailussa kultamerkki-  
rajan saavuttaneet lukuun ottamatta F – poikia, F – tyttöjä. F- ikäluokka ei osallistu  
valtakunnallisiin taitokilpailuihin.

Huom! Mikäli kilpailija on sairaana tms. oman piirin kilpailujen aikana, hän voi osallistua  
jonkun muun piirin kilpailuun ja tavoitella siellä (yhden kerran) kultamerkkisuoritusta.  
Kyseisessä tapauksessa kilpailijan tulee ottaa yhteys oman piirin ja järjestävän piirin  
nuorisopäällikköihin.

### **10-11- -leirit kulta- ja hopeamerkkiläisille**

Palloliiton piirit järjestävät kulta- tai hopeamerkin saaneille pelaajille hienon kannusteleirin.  
Leirillä innokkaat pelaajat saavat oppia erityisesti pelitilanteiden ratkaisuun, ketteryyden ja  
kehonhallinnan kehittämiseen sekä vinkkejä kotiharjoitteluun. Myös lasten vanhemmat  
kohdataan leirillä. Leirien tavoitteena on vauhdittaa pelaajien kehitystä jalkapallon  
lapsuusvaiheessa yhdessä seurojen ja perheiden kanssa.

## **Palkitseminen ja tulosten julkistaminen piirien ja liiton -taitokilpailuissa 2014:**

### **1. Jalkapallon Leikkimaailma (11v ja sitä nuoremmat tytöt ja pojat)**

- jokainen osallistuja huomioidaan (diplomi/osallistujamitali/muu)
- jokainen osallistuja saa taitomerkin em. merkkisuoritusluokittelun mukaisesti (Valtakunnallisissa kilpailuissa jaetaan ainoastaan kultamerkki)
- Kolmelle parhaan tuloksen suorittaneelle jaetaan kulta-, hopea- ja pronssimitalit.

Tulokset julkaistaan kuuden ensimmäisen osalta tulosjärjestyksessä (1-6), jonka jälkeen loput julkaistaan aakkosjärjestyksessä. Tuloksen perässä käytetään taitomerkkisuoritusta osoittavaa kirjainta K = kulta, H = hopea tai P = pronssi.

### **2. Jalkapallon Kaverimaailma (12-15 –vuotiaat tytöt ja pojat)**

- kolme parasta palkitaan (kulta – hopea - pronssi)
  - jokainen osallistuja saa taitomerkin em. merkkisuoritusluokittelun mukaisesti (Valtakunnallisissa kilpailuissa jaetaan ainoastaan kultamerkki)
- Tulokset julkaistaan tulosjärjestyksessä. Tuloksen perässä käytetään taitomerkkisuoritusta osoittavaa kirjainta K = kulta, H = hopea tai P = pronssi.

**Suosittellemme samaa palkitsemiskäytäntöä myös seurojen omiin taitokilpailuihin.**