



TAITOKILPAILUSÄÄNNÖT 2009

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 nuori innostuu omalla ajalla harjoittelusta.

” Kaverimaailma on omaehtoisen harjoittelun kulta-aikaa.”

Michael Käld, naisten maajoukkuevalmentaja

Kuukauden kikat –nettisivut taitojen oppimisen tukena

Nettisivu www.kuukaudenkikat.fi on lasten, nuorten ja heidän kannustajiensa oma taitojen oppimiseen innostava nettisivu. Kuukauden kikat –nettisivuilta löytyy joka kuukausi 6 uutta Taitokikkaa lajitaitojen sekä kehonhallinnan teemoista sekä Palloliiton viralliset taitokilpailulajit. Kikat saa näkyviin myös 3G kännyköillä.

Kaikki Pelaa –nuorisotoiminta edistää myös jonglöörikkulttuuria ja innostaa sekä avustaa seuroja ottamaan mukaan lasten turnauksiin taito- ja temppuratoja. C-ikäisten Kai Pahlman- ja F.U.N. -lopputurnauksissa osana alkulohkopelejä järjestetään joukkue taitokilpailut, joiden lopputulokset ratkaisevat tasapisteissä alkulohkojen sijoitukset.

Kilpailutilanne on lapselle kova juttu

Valtakunnalliset Taitokilpailut käydään 14.–15.11.2009 Palloliiton Keski-Pohjanmaa piirin järjestämänä Kokkolassa. Sitä ennen on seura- ja piiritasolla lukuisia kilpailuja joihin osallistuu tuhansia lapsia ja nuoria. Taitokilpailu on yksilölaji joukkuepelimme maailmassa. Kilpailutilanne on lapselle kova ja haastava juttu, jota pitää opetella siinä missä lajin taitojakin! Ketään ei saa pakottaa kilpailemaan, mutta sen opettelua on tärkeä edistää.

Kun kilpaillaan, on muistettava, että lasten ja nuorten urheilussa kehittyminen on aina voittamista! – Jyrki Heliskoski, Palloliiton valmennuspäällikkö

Tavoiteasettelu yksilön ja joukkueen tasolla – mittari

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. Pääasia on, että hyvää ja vuosikymmeniä toiminutta mittaria hyödynnetään.

Taito kehittyy ennen kaikkea omalla ajalla kokeillen, löytäen ja taitopelaajia jäljitellen. Hyviä malleja voit löytää oman seurasi vanhempien junioreiden ja edustusjoukkueiden peleistä sekä tietenkin tv:n välityksellä. Tunnusta väriä paikan päällä!

SUOMEN PALLOLIITTO

Marko Viitanen, Nuorisopäällikkö

TAITOKILPAILULAJIT

Pojat	Tytöt	kuljetus – keskitys
C-15	C-15	syöttö
C-14	C-14	pujottelu
		kuljetus - laukaus
		pituuspotku

Pojat	Tytöt	ponnauttelu
D-13	D-13	pusku
D-12	D-12	syöttö
		pujottelu
		kuljetus - laukaus
		pituuspotku

Pojat	Tytöt	ponnauttelu
E-11	E-11	pusku
E-10	E-10	syöttö
F-9	F-9	pujottelu
		kuljetus - laukaus

Kilpailupallo:	C- tytöt ja pojat	pallo no 5
	D-E11- tytöt ja pojat	pallo no 4
	E10-F-9-tytöt ja pojat	pallo no 3

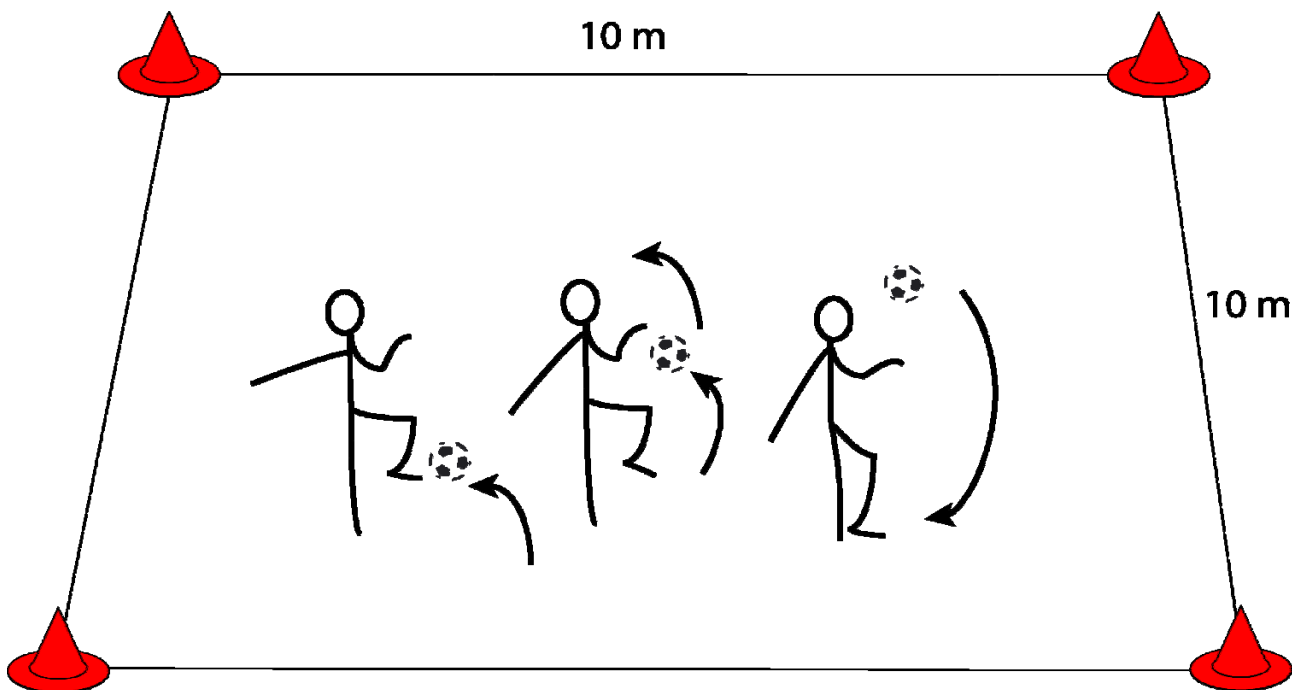
Merkkien selityksiä:

 = kuljetus

 = juoksu

 = pallon liike

1. PONNAUTTELU



D-E-F -tytöt ja -pojat

Välineet: merkkikepit/kartiot 4 kpl
pallo

Suoritusmäärät:

D-E11 -pojat	vuorojaloin	4+4+4 krt
D -tytöt	vuororeisin	4+4+4 krt
	päällä	4+4+4 krt
E10 -pojat	vuorojaloin	4+4+4 krt
E11-tytöt	vuororeisin	4+4+4 krt
	päällä	1+1+1 krt
F9 -pojat	vuorojaloin	4+4 krt
E10-F -tytöt	vuororeisin	4+4 krt

Laji suoritetaan 10m x 10m alueella ajanotolla sarjana kolme (3) kertaa E10- ja F9-tytöt sekä F9 -pojat kaksi (2) kertaa) 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 alueen keskelle 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.

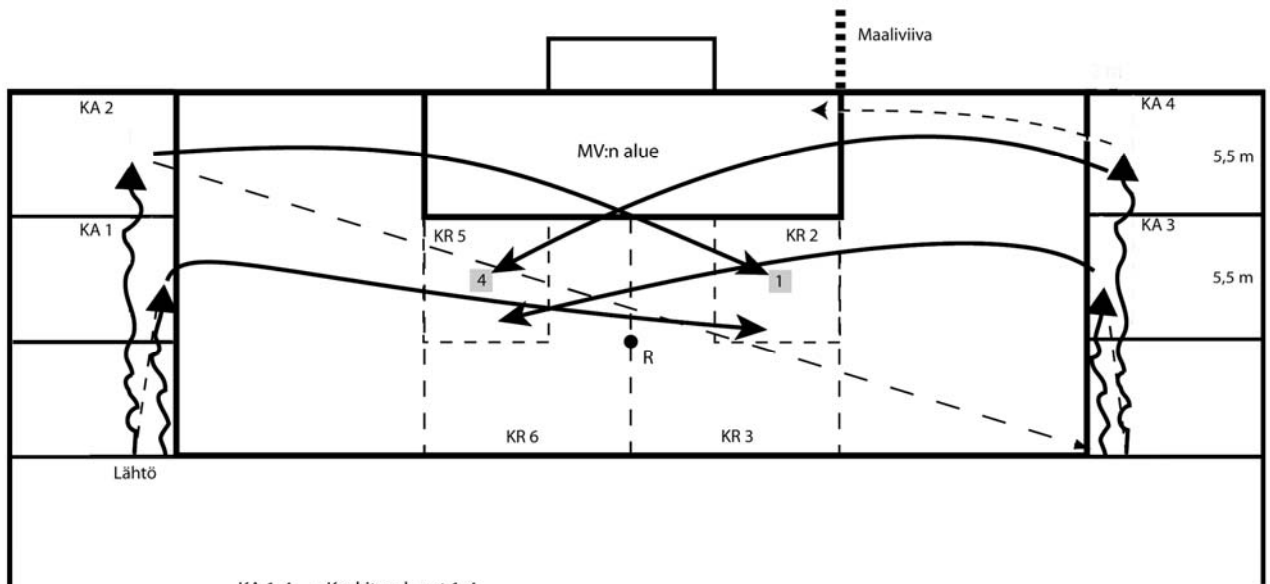
Ponnauttelussa maksimiaika on 40 sek.

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

Valmentaja huomioi!

Opetta pelaajia käyttämään jalalla ponnauttelussa nilkkaa.

2. KULJETUS – KESKITYS



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

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

C -tytöt ja -pojat

Välineet: merkkikepit/kartiot 28 kpl (tai keskitysruutukankaat)
pallot 4 kpl

Merkitään kentälle piirroksen mukaisesti: kuljetusalueet - keskitysalueet - keskitysruudut. (Apuna merkkikepit 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 keskitysruutuun 1, 2 tai 3.

Välittömästi keskityspotkun jälkeen kilpailija noutaa toisen pallon, kuljettaa sen keskitysalueelle 2 ja keskittää pallon vasemmalla jalalla keskitysruutuun 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 keskitysruutuun 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 keskitysruutuun 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 keskitysruutuun osuneesta keskityksestä vähennetään suoritusajasta 9 sek / KR1 ja KR4, 6 sek/ KR2 ja KR5 tai 3 sek/KR3 ja KR6.

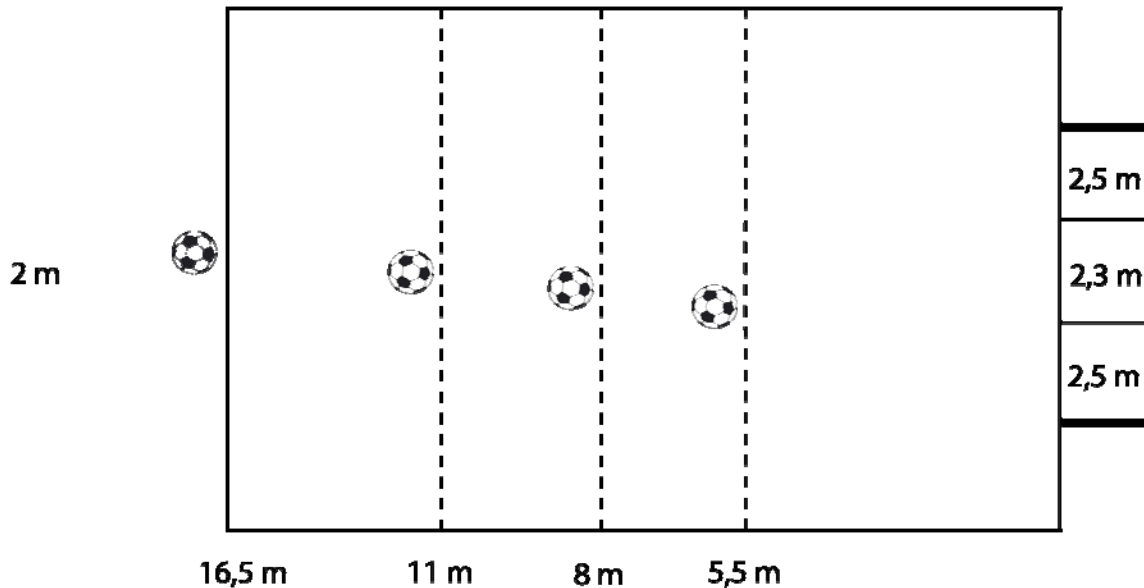
Kilpailijalla on kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi.

Esimerkkitulo:	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-F- –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) F 9–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).

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 puskettava 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.

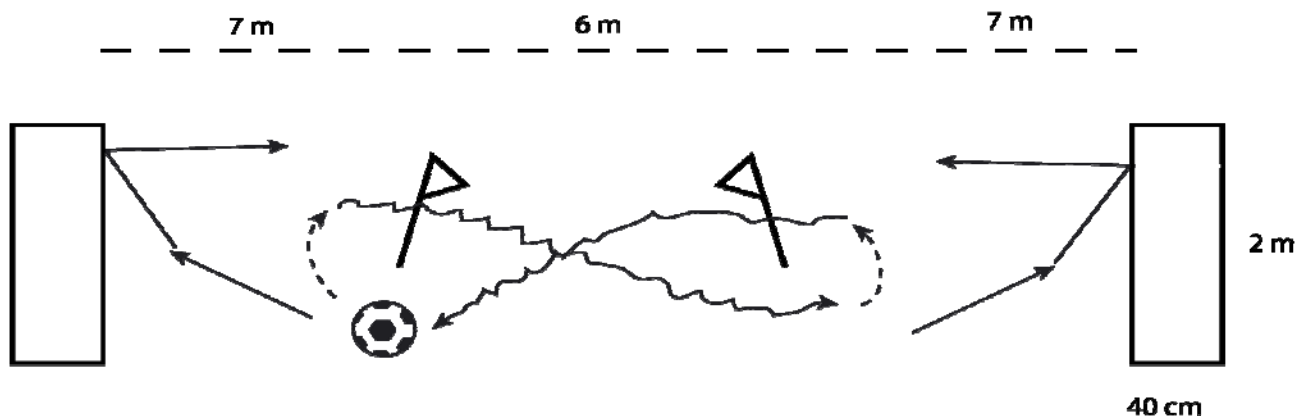
Maaliviivalle osuneet pallot tulkitaan maan kautta maaliin pukatuiksi.

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!

Opeta 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. 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.

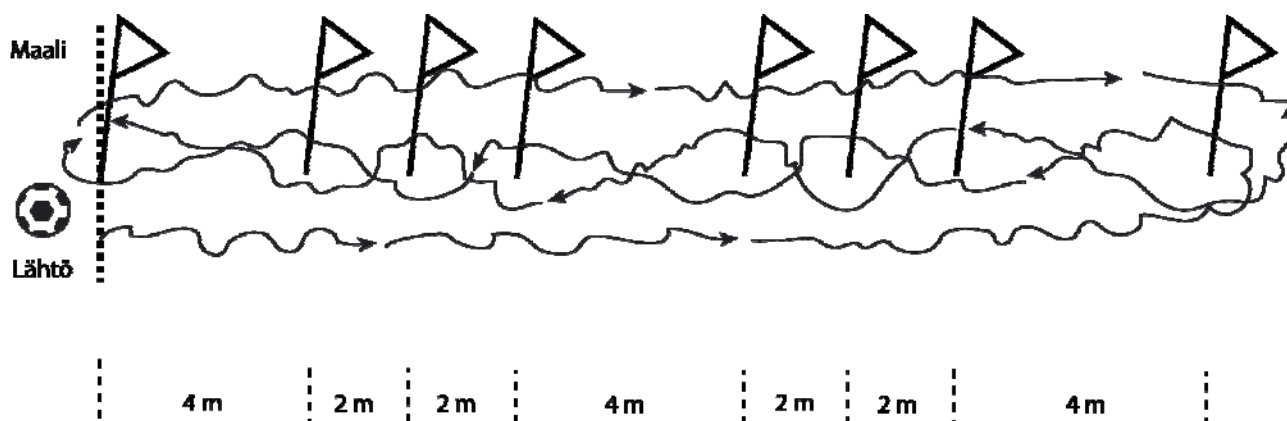
Mikäli suoritus epäonnistuu tai muuten keskeytyy, merkitään kilpailijalle maksimiaika seuraavasti:

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.

Kilpailijalla on kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi.

Esimerkki: 23.5 s

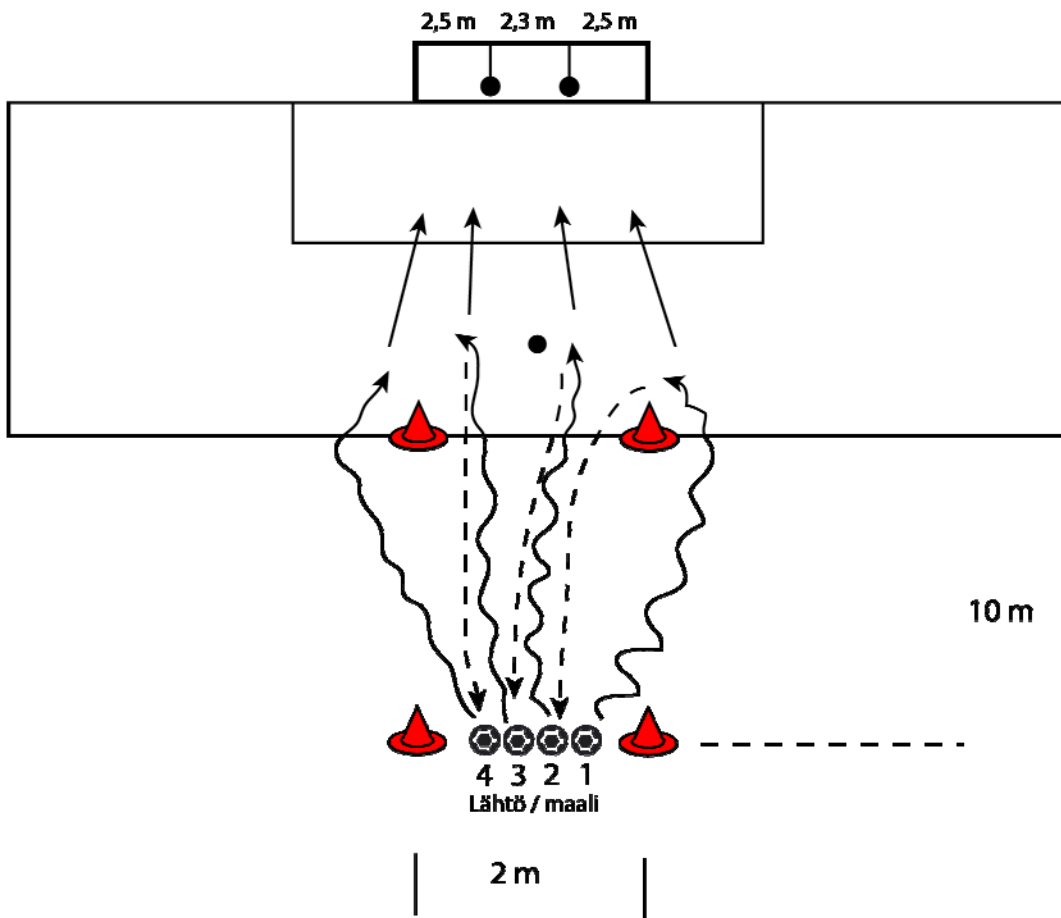
Mikäli suoritus keskeytyy tai epäonnistuu, merkitään kilpailijalle maksimiaika seuraavasti:

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

Valmentaja huomioi!

Opeta pelaajasi käyttämään palloa kuljettaessaan molempia jalkoja ja sekä sisäsyryää, 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 maalinja 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 vai 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.

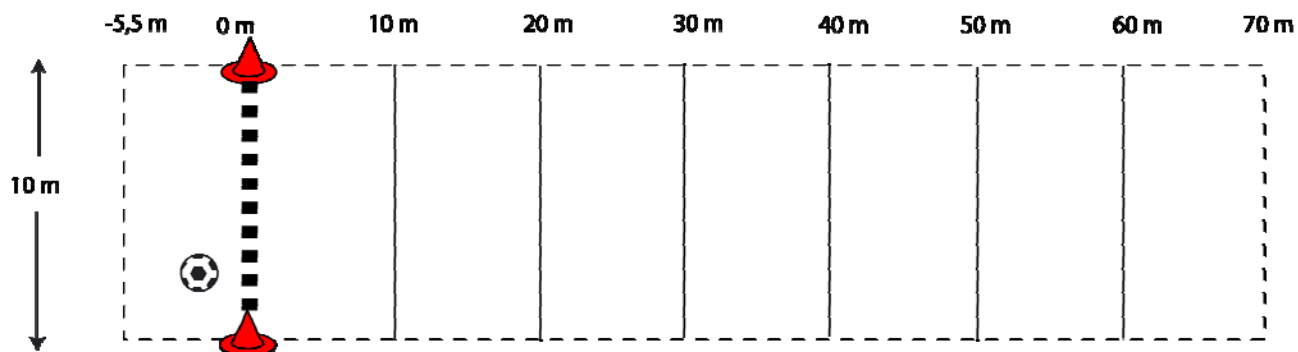
Kaksi yritystä, joista parempi tulos merkitään kilpailutulokseksi.

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

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 rataan.

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 2009

		<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	100	120	140
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	110	130	150
F9 tytöt	alle	120	140	160

Osallistumisoikeus valtakunnallisiin -taitokilpailuihin

14. - 15.11.2009 Keski-Pohjanmaan piirin järjestämiin valtakunnallisiin taitokilpailuihin voivat osallistua eri piirien kunkin sarjan voittajat sekä piirin taitokilpailussa kultamerkkirajan 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.

Palkitseminen ja tulosten julkistaminen piirien ja liiton -taitokilpailuissa 2009:

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

→jokainen osallistuja palkitaan

→jokainen osallistuja saa taitomerkin em. merkkisuoritusluokittelun mukaisesti

→ Kolmelle parhaan tuloksen suorittaneelle jaetaan kulta-, hopea- ja pronssimitalit. Lisäksi kaikille osallistujille jaetaan osallistujamitali.

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 kaverimaailmassa ainoastaan kultamerkki)

Tulokset julkaistaan tulosjärjestyksessä. Tuloksen perässä käytetään taitomerkkisuoritusta osoittavaa kirjainta K = kulta, H = hopea tai P = pronssi.

3. Piirien välinen joukkuetaitokilpailu valtakunnallisessa kilpailussa (10 - 15 – vuotiaat tytöt ja pojat)

→piirin ennen kilpailutapahtumaa valitseman ja järjestäjille ilmoittaman jokaisen ikäluokan edustajan yhteenlaskettu tulos= piirin tulos, joista parhaan yhteistuloksen saavuttanut piiri palkitaan mitaleilla tytöissä ja pojissa.

Suosittellemme samaa palkitsemiskäytäntöä myös seurojen omiin taitokilpailuihin.