

Minimerke og teknikkmerke

Norges Fotballforbund





GJENNOMFØRING OG REGISTRERING

MÅLGRUPPE

6 – 14 år.

HENSIKT

- Utvikle barn og ungdoms evne til å behandle ballen, ha fokus på betydningen av god teknikk.
- Stimulere til fotballaktivitet også utenom fellestreningene. Men glem aldri at smålagsspill er den aller beste formen for ferdighetsutvikling. Ren teknikktraining er kun et supplement.
- Måle fremgang, gi spillerne følelsen av å mestre og av at trening gir resultater.

DE ULIKE MERKENE

- Merkene finnes i sju forskjellige vanskelighetsgrader: Minimerket 1 og 2, samt Teknikkmerket i blått, rødt, bronse, sølv og gull.
- Minimerket er anbefalt for aldersgruppen 6 til 12 år. Teknikkmerket anbefales for barn/ungdom mellom 10 og 14 år.

GENERELT

- Alle som klarer prøvene får merke og diplom tilsendt fra fotballkretsen. En forutsetning er at klubben sender inn lister over merketakere til krets innen 31. oktober. Dette gjøres pr e-post.
- Gjennomført merke blir godskrevet merketakerens klubb, selv om merket er tatt på for eksempel en fotballskole i regi av annen klubb.
- Klubben mottar en ball fra NFF for hver 20. godkjente merkeprøve. Ballene sendes klubbene i løpet av januar påfølgende år.

GODKJENNING AV MERKEPRØVER

- En merketaker kan kun få godkjent en merkegrad en gang. NB! Bare høyeste merkegrad registreres pr år. Hvis en tar flere merker samme år, skal kun den høyeste graden registreres.
- Det kan ikke tas merke på et lavere nivå på et seinere tidspunkt.

- Merkeprøvene må observeres og godkjennes av personer over 18 år for å bli godkjent.
- Det finnes ingen snarveier til å bli en god fotballspiller. Godkjenn kun en repetisjon/øvelse som gjennomføres i henhold til retningslinjene.

REGISTRERING

- Gjøres på eget registreringsskjema. Dette fås ved henvendelse til fotballkretsen eller på kretsens nettsider, og må fylles ut.
- Utfylt registreringsskjema sendes kretsen innen 31. oktober.

TIPS TIL KLUBBENE

- Trenerkoordinator og de enkelte trenerne og laglederne anbefales å ha kjennskap til merkeprøvene.
- En person i klubben bør ha ansvar for merkeprøvene. Vedkommende skal da:
 - o Være a jour med krav og bestemmelser – og informere trenere og lagledere om dette
 - o Ha kontakt med kretsens kontaktperson på området
 - o Planlegge merkeprøvene for lagene i klubben (sammen med lagstreneren), herunder finne kontrollører, skaffe brosjyrer og registreringsskjemaer, fylle ut skjemaene og sende dem til kretsen
- Trenerne bør motivere spillerne til å øve på fritida. Egenorganisert fotballaktivitet er glimrende læring! Det er kun en måte å forbedre sin fotballferdighet på: Øve, øve og øve, det vil si spille mye fotball.



GOD TEKNIKK GJØR DEG TIL EN BEDRE FOTBALLSPILLER

- og selve spillet blir også morsommere!

God ballkontroll er en viktig del av fotballferdigheten. Det er viktig å beherske delferdighetene pasning, mottak, vending, dribling, føring, skudd, og heading. Trivsel og fotballglede står alltid i sentrum, men også trivselen øker jo mer en får til på trening og i kamp. Og husk at det er mange repetisjoner som gir bedre teknikk! Det gjelder å øve så mye at en kjapt klarer å få kontroll på ballen og kan spille den videre dit en ønsker, eventuelt dribble eller skyte.

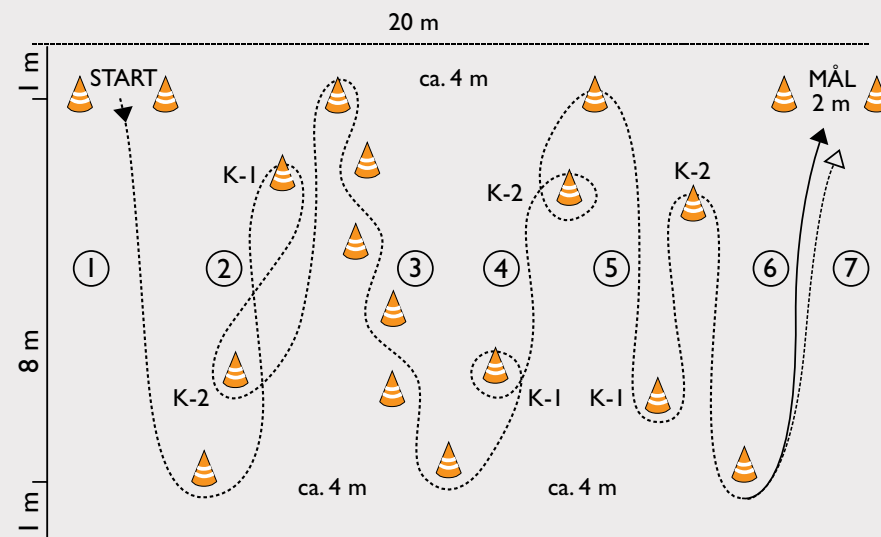
NB! Fotballferdigheten består av både teknikk (selve utførelsen av en handling) og de valgene en foretar på banen (hvordan en oppfatter, vurderer og bestemmer seg i en situasjon). Det presiseres at teknikkmerket

kun gir trening i forhold til utførelsen, ikke til valget. En spillers evne til å ta gode valg til det beste for laget er også en svært sentral del av fotballferdigheten! For det hjelper ikke å gjøre tingene riktig hvis du ikke gjør de riktige tingene! Trenerne har derfor en viktig oppgave i å utvikle selvstendige spillere med god fotballforståelse. Den beste måten å trene valg på, er ulike spillformer og øvelser der en hele tida må forholde seg til både med- og motspillere. Samtidig: God teknikk gir spillerne bedre tid på banen - og dermed bedre forutsetninger for å ta gode valg! Valg og utførelse henger derfor nøye sammen – en må beherske begge deler for å få god fotballferdighet.

MINIMERKET 1

- Gjennomføres uten tidtaking, uten stopp og med ballen under kontroll. Kjeglene skal ikke berøres.
- Ingen begrensning i antall forsøk.
- Det forutsettes øving før selve merkeprøven.
- Vær klar og tydelig i forhold til regler!

MINIMERKET 1 KORT LØYPE (UTSTYR 19 KJEGLER)



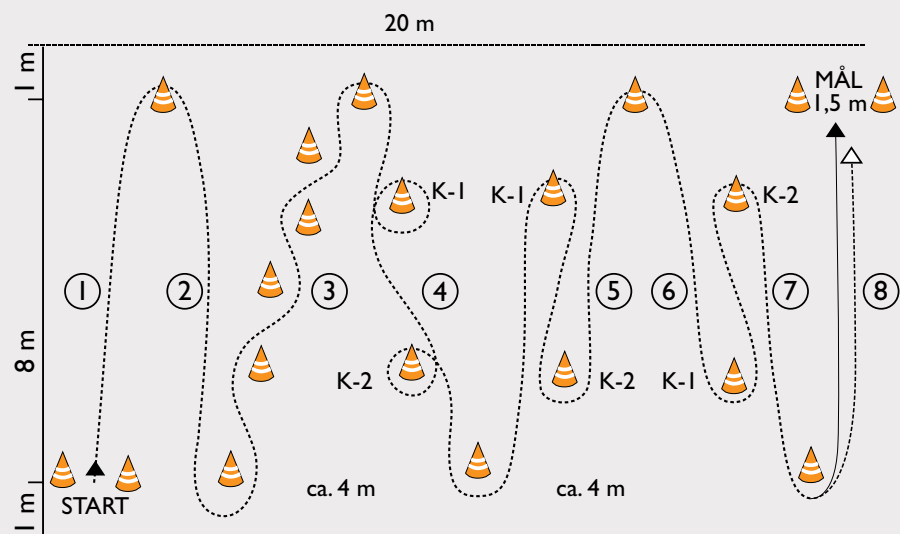
BESKRIVELSE

1. Føre ballen på fritt valgt måte
2. Føre ballen i åttetall mellom K-1 og K-2
3. Føre i slalåm mellom kjegler (ca. 1,5 m mellom hver)
4. Føre til K-1, 360° vending rundt kjegle, føre til K-2, 360° vending andre veien
5. Føre til K-1, vende på fri måte, føre til K-2, vende på fri måte, føre til neste kjegle
6. Treffe mål (2m) med ballen når en er på høyde med siste kjegle
7. Løpe så hurtig som mulig over mål

MINIMERKET 2

- Gjennomføres uten tidtaking, uten stopp og med ballen under kontroll. Kjeglene skal ikke berøres.
- Ingen begrensning i antall forsøk.
- Det forutsettes øving før selve merkeprøven.
- Vær klar og tydelig i forhold til regler!

MINIMERKET 2 LANG LØYPE (UTSTYR 20 KJEGLER)



BESKRIVELSE

1. Føre ballen kun med venstre fot
2. Føre ballen kun med høyre fot
3. Føre i slalåm mellom 6 kjegler, bruke både innsiden av høyre og innsiden av venstre fot
4. Føre til K-1, 360° vending rundt kjegle, føre til K-2, 360° vending andre veien
5. Føre til K-1 sålevending, føre til K-2, vending med utsiden av foten
6. Føre til K-1, Crujff-vending, føre til K-2, oversteagsvending
7. Treffe mål. Ballen spilles med innsiden av foten når en er på høyde med siste kjegle
8. Løpe så hurtig som mulig over mål

FORKLARING PÅ VENDINGER 180 GRADER

1. SÅLEVENDING

- Føre foten framover og over ballen, sette fotsålen oppå ballen og dra ballen motsatt vei med sålen samtidig som du vender.



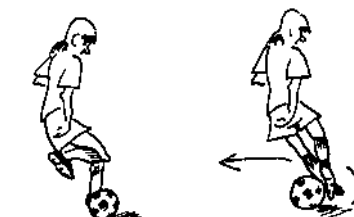
2. UTSIDEVENDING

- Føre foten forbi ballen og vri tærne utover. Vend – samtidig som ballen dras motsatt vei med utsiden av foten.



3. CRUIJFF-VENDING

- Late som om du spiller pasning eller skal skyte. I stedet fører du foten fram og over ballen. Ballen spilles bak standfoten med innsiden av foten. Vend samtidig kroppen kjapt i motsatt retning.



4. OVERSTEGSVENDING

- Før ballen i angrepsretningen. Løft så pasningsfoten og lat som om du skal spille en innsidepasning. Løft foten over ballen, vend mot ballen og før i motsatt retning med den andre foten.



TEKNIKKMERKET

ØVING 1: SJONGLERING

KRAV
 Blått: 5 tilslag
 Rødt: 10 tilslag
 Bronse: 25 tilslag
 Sølv: 50 tilslag
 Gull: 80 tilslag, på
 max. 60 sek.



HENSIKT

Øvelsen har ingen klar overføringsverdi til spillesituasjoner, men den fremmer ballfølelsen og skaper forutsetninger for hurtig og sikker kontroll av ballen.

BESKRIVELSE

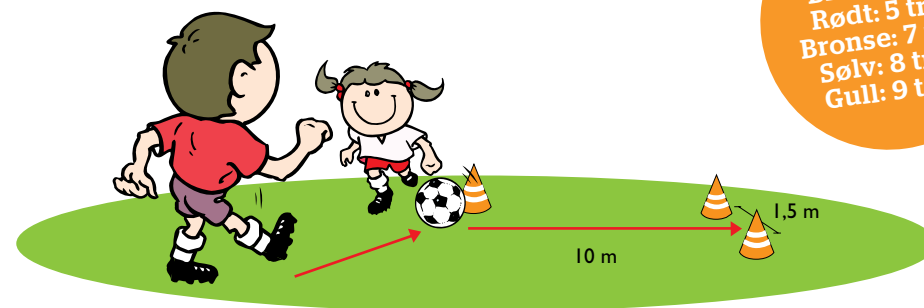
For de to laveste gradene kan en starte med ballen i hendene.

For de tre øverste gradene skal ballen vippest opp med foten. En kan benytte alle kroppsdeler (unntatt armer).

For alle gradene regnes bare ett tilslag med hver kroppsdelt etter hverandre (to eller flere tilslag etter hverandre med f.eks. høyre fot, teller altså bare som ett tilslag).

ØVING 2: MOTTAK/PASNING

KRAV
 Blått: 4 treff
 Rødt: 5 treff
 Bronse: 7 treff
 Sølv: 8 treff
 Gull: 9 treff



HENSIKT

Pasningsspillet er kanskje det aller viktigste i fotball. Det er viktig å beherske kontante og nøyaktige pasninger over korte avstander. Selv om innsidepasninger som regel er det sikreste, er det også viktig å lære seg å benytte utsiden av foten. Spesielt når det er viktig å skjule for motstanderen hvem en skal spille til. Nøyaktigheten er viktigst, men ikke glem at pasningsøyeblikket og retningen bør skjules! Det er også viktig å ha et godt ballmottak hvor en bruker førsteberøringen til å legge til rette for pasningen.

BESKRIVELSE

En medhjelper spiller ballen fra sidene, 5 ganger fra høyre og 5 ganger fra venstre. Medhjelper skal ikke spille ballen verken spesielt løst eller hardt, men være nøyaktig hver gang. Uppreis pasning fra medhjelper gir nytt forsøk.

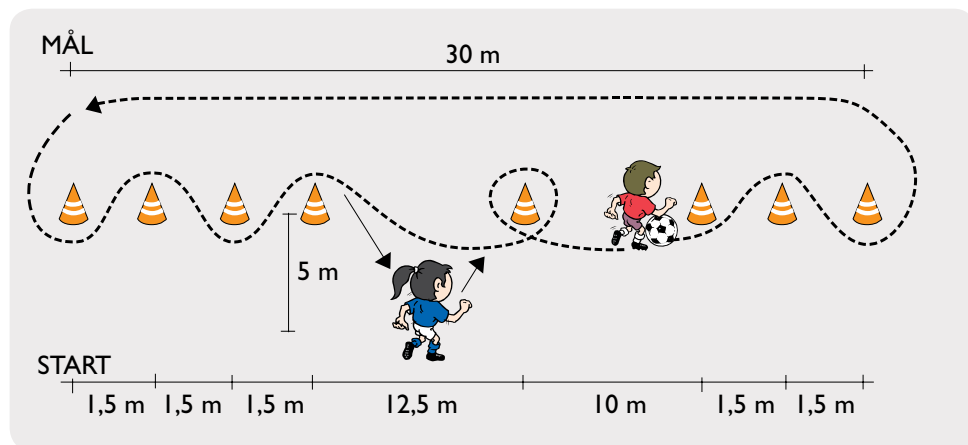
Ballen spilles fra en avstand på ca. 5 m. Merketakeren skal så motta/dempe ballen, og deretter på berøring nummer to, spille ballen i målet, langs bakken. Målet er plassert 10 m unna og skal være 1,5 m bredt. Pasningen kan spilles med hvilken som helst del av foten.

NB! Det er viktig at avstanden i tid mellom mottak og pasning er kort. Det er ikke hensiktsmessig å legge ballen "død" i mottaket, men pasningen skal spilles på rullende ball, etter et mottak hvor en legger til rette.

For de tre øverste gradene skal pasning spilles direkte, dvs. på én berøring.

Dersom ballen berører en av markørene i pasningsmålet, slik at den flytter seg, er forsøket mislykket.

ØVING 3: FØRING - DRIBLING



HENSIKT

En som kan drible i fart uten å miste ballen, kan skape store problemer for motstanderen. For å hindre at motspiller får tak i ballen, er det viktig med hyppige berøringer - ofte med begge bein. Det er også viktig å kunne vende kjapt, og kan en i tillegg kombinere dribbling med kjapt veggspill, har en gode hjelpemidler til å passere motstandere i angrepsspillet.

BESKRIVELSE

Starten er på høyde med første markør. Mellom fjerde og femte markør slås en kort veggpassing til medhjelper. På veien tilbake til start er de tillatt å spille ballen langt foran seg. Deretter gjennomføres en ny runde. Klokka stoppes først når ballen legges død på startstreken etter andre runde. Avstanden er 30 m fra første til siste markør. Den innbyrdes avstanden mellom de fire første og de tre siste markørene er 1,5 m. Avstanden mellom fjerde og femte markør er 12,5 m og mellom femte og sjette markør 10 m. Medhjelperen - som er vegg - plasserer seg 5 m fra løpsretningen og kan bevege seg bak en tenkt parallell linje med løpsretningen. Uppreis veggpassing fra medhjelper (som forsinker merketakeren) medfører nytt forsøk.

KRAV
Blått: 70 sek
Rødt: 58 sek
Bronse: 49 sek
Sølv: 43 sek
Gull: 40 sek

ØVING 4: HEADING

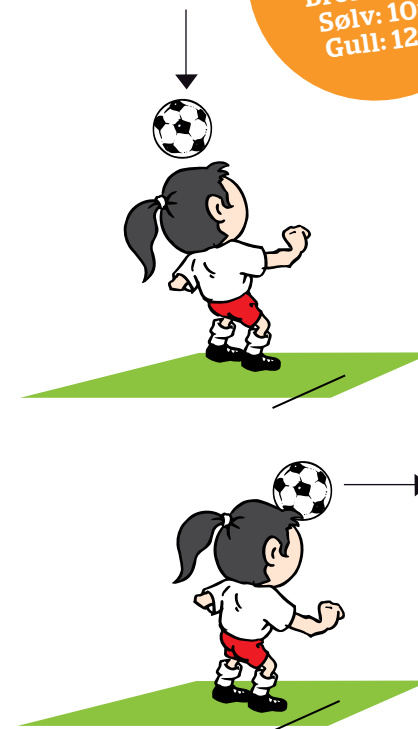
HENSIKT

Selv om det kan heades med godt resultat på mange måter, er det nyttig å kunne heade hardt som angrepsspiller, samt langt som forsvarsspiller. For å heade riktig er det viktig å bruke hele kroppen. Det er viktig å stramme muskulaturen i hals- og nakke-regionen, da oppnås en effektiv snert i tilslaget. Det er også viktig å heade ballen med pannen, det gir økt presisjon og økt kraft.

BESKRIVELSE

Merketakeren kaster ballen opp til seg selv. Ballen heades så langt som mulig. Merketakeren skal stå bak en linje, og lengden på headingen måles fra denne linjen. Merketakeren må stå stille med føttene fra ballen kastes opp i lufta til den er headet.

KRAV
Blått: 3m
Rødt: 5m
Bronse: 8m
Sølv: 10m
Gull: 12m

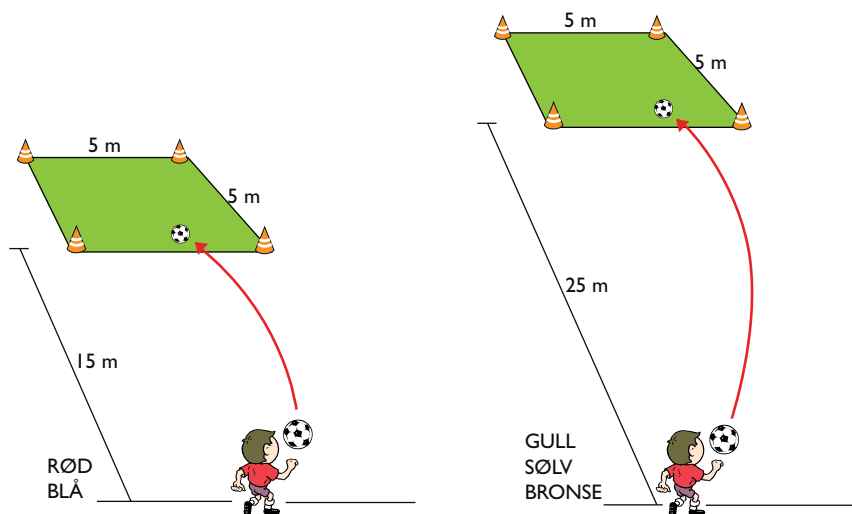


ØVING 5: LANG PASNING

KRAV
Blått: 4 treff
Rødt: 6 treff
Bronse: 4 treff
Sølv: 6 treff
Gull: 8 treff

HENSIKT

Å kunne spille en lang pasning med presisjon kan gi store fordeler. Langpasninger må oftest løftes fra bakken for at de ikke skal bli snappet opp. Den enkleste og beste teknikken er å bruke et såkalt «liggende vristspark». Det vil si at en treffer ballen med strak vrist, men med foten litt på skrå i forhold til bakken. Dette får en til ved å ta et skrått tilløp, ha standfoten ved siden av ballen, samtidig som en bøyer godt i kneet på standbeinet. Ballen treffes midt på, men litt i underkant. Tegnet på et godt tilslag er at ballen går rett fram, uten sideskru.



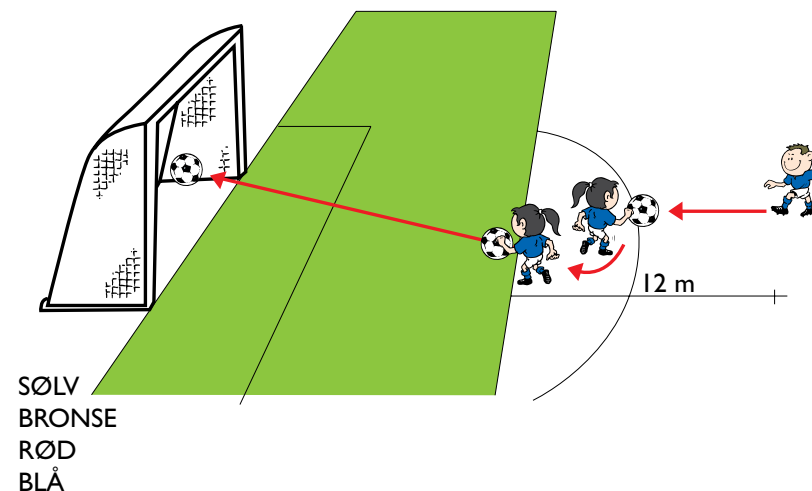
BESKRIVELSE

Ballen skal spilles inn i et kvadrat på 5 x 5m.

For de tre laveste gradene kan en slå på død ball.

For de to øverste gradene skal ballen settes i bevegelse til siden før pasningen spilles. Ballen skal løftes - og ikke berøre bakken før den lander i kvadratet. Avstanden skal være 15 m for de to laveste gradene og 25 m for de tre øverste gradene. Merketakeren får 10 forsøk. For de tre øverste gradene skal det spilles 5 pasninger med hvert bein.

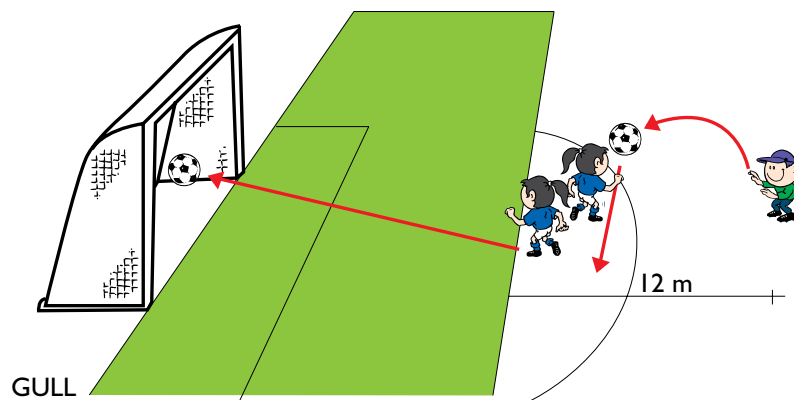
ØVING 6: MOTTAK, PASNING/SKUDD



HENSIKT

Å kunne få hurtig kontroll over en ball, for deretter å vende kjapt og skyte/spille en pasning, er også en viktig del av fotballferdigheten. Fordi motstander som regel er like i nærheten, nytter det ikke å la ballen sprette for langt fra seg. Derfor må en raskt få kontroll, slik at en kan være klar for neste trekk. Her gjelder det å være nøyaktig, både i mottak/medtak, vending og skudd/pasning.

KRAV
Blått: 4 mål
Rødt: 5 mål
Bronse: 5 mål
Sølv: 7 mål
Gull: 9 mål

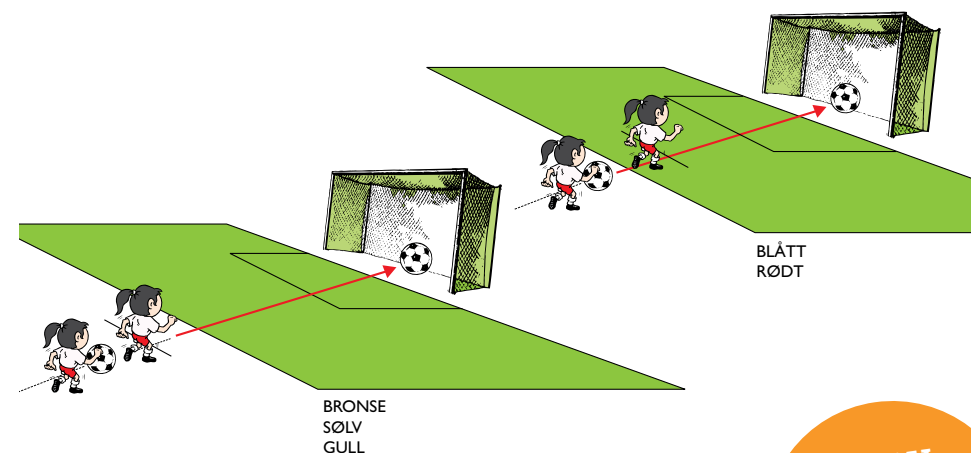
**BESKRIVELSE**

Medhjelper skal stå ved et punkt 12 m utenfor 16,5 m. Medhjelper spiller ballen langs bakken. Merketakeren står i 1/4-sirkelen utenfor sekstenmeteren. En mottar så ballen - og vender uten at den forlater 1/4-sirkelen - før en skyter ballen i mål. For de to laveste gradene kan merketakeren benytte to berøringer før skudd.

For de tre øverste gradene skal merketakeren vende 180 grader ved hjelp av en berøring, og så skyte ballen i mål. Ballen må da ikke berøre bakken før den har passert målstreken

For den høyeste graden skal medhjelper kaste ballen i en buet bane over merketakerens hodehøyde. Merketakeren vender 5 ganger til hver side - og skyter 5 ganger med hvert ben (venstre ben når en vender til høyre og omvendt). Det skal skytes med vrista. Ballen må ikke berøre bakken før den har passert målstreken.

ØVING 7: FØRING - SKUDD

**HENSIKT**

Mål kan scores på mange ulike måter - med både hode og bein. Det kan scores etter føring, på direkten og fra ulike vinkler og avstander. Noen ganger er det spesielt viktig med plassering og presisjon. Andre ganger gjelder det å klemme til raskt og hardt. Derfor bør det øves mye på å få ballen i mål i alle mulige situasjoner.

Avslutningsferdighet kan ofte kreve et godt vristspark. I denne øvelsen er det lagt vekt på loddrett vristspark. Det vil si at en treffer ballen med strak vrist, og at tærne peker loddrett ned mot bakken. Standbeinet plasseres ved siden av ballen. Hofta bøyes, slik at hodet er over ballen i skuddøyeblikket. Det er viktig å se på ballen når en skyter.

BESKRIVELSE

Ballen føres i ca. 10 m rett mot mål. Mens ballen ennå er i bevegelse, skytes den i mål. Det skytes med loddrett vristspark, og det skytes 5 skudd med hvert bein. Ballen må gå i mål uten å berøre bakken før den har passert målstreken. For de to laveste gradene må en skyte før ballen har passert straffesparkmerket. For de tre øverste gradene må en skyte før ballen har passert 16,5m streken.

KRAV
Blått: 4 mål
Rødt: 6 mål
Bronse: 5 mål
Sølv: 7 mål
Gull: 10 mål



Besøksadresse
Ullevaal Stadion
Sognsveien 75, inngang J

Postadresse
Ullevaal Stadion
0840 Oslo
Tlf.: 04420
Faks: 21 02 93 01
e-post: nff@fotball.no
www.fotball.no

