



Co-funded by
the European Union



EU TeqGames

Træningssession og holddannelsesrapport





Co-funded by
the European Union



TILFREDS:

- 1 - INTRODUKTION
- 2 - METODE
- 3 - TRÆNINGSSSESSIONER, STATISTIK OG ANALYSE
- 4 - EFFEKTIVITET OG FEEDBACK
- 5 - KONKLUSION
- 6- BILAG

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatterernes synspunkter og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsagentur for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

1 - INTRODUKTION

Træning for klubholdene og dannelsen af specifikke afdelinger af Teqsport, nærmere bestemt Teqball, for det meste, startede efter at de åbne dage blev afholdt i marts og april 2024. Nogle partnere startede dog processen tidligere for at få interesse og trækraft for spillerne til at begynde at spille og blive mere involveret i sporten. Dette var primært ved at gå ind på skoler for at vise sporten frem og få børn til at interessere sig for sporten.

Efter afslutningen på de åbne træningssessioner, startede partnerne med deres proces med at oprette træningssessioner og forsøge at danne hold i deres klubber. For næsten alle partnere gjorde de dette ved at slutte sig til eksisterende divisioner i deres klub, såsom fodbold- eller volleyballdivisioner, og brugte bordene her til at træne og skabe interesse for at danne et hold. De samarbejdede også med visse skoler og brugte muligheden for at have mange børn i ét område til at prøve at fremvise sporten og få dem til at spille og i sidste ende slutte sig til holdene. Sporten blev også brugt som en del af klubbernes lokale samfundsprojekter, hvor bordene blev brugt i medborgercentre. Sporten blev udstillet ved højt profilerede begivenheder, såsom en Feyenoord fodboldkamp, hvor atleterne spillede og brugte disse muligheder som ekstra træningssessioner.

For at indhente statistiske data førte partnerne registrering af antallet af begivenheder og kønsforholdet samt enhver registrering af handicappede atleter, der kunne deltage. Som det vil blive vist nedenfor, havde nogle klubber langt flere træningspas end andre og var på samme måde i stand til at tiltrække flere spillere til at træne og slutte sig til deres hold.



Co-funded by
the European Union

Endelige detaljer om den overordnede officielle træning og oprettelse af hold er beskrevet i rapporten nedenfor. Det er også vigtigt at understrege, at de fleste klubber brugte bordene som en gratis mulighed for alle mennesker og børn at spille på, mens spillet blev forklaret for dem – dette var en form for uformel træning og viste interessen fra offentligheden generelt for Teqtable og hvad Teqsports var. Selvom vi ikke har statistik for denne uformelle form for træning, er det vigtigt at bemærke, at det har været i gang siden bordene ankom til klubben t.o.m. dags dato.



Co-funded by
the European Union

2 - METODE

For at få de oplysninger, der kræves til denne rapport, fik hver partner i konsortiet en dataindsamlingsformular, hvor de blev bedt om at udfylde, hvor mange træningssessioner der blev afholdt om måneden, hvor mange mænd deltog i træningen, hvor mange kvinder, hvis nogen atleter med handicap deltog, og det aldersinterval, som partnerne arbejdede indenfor. Et eksempel på den formular, som partnerne skulle udfylde, kan findes i slutningen af denne rapport, i "Bilag"-delen.

Antallet af måneder, som træningssessionerne og holddannelserne blev målt over, var 11 måneder, fra april 2024 til februar 2025. Dette blev gjort af praktiske årsager fra den måned, hvor der blev afholdt åbent dage, til den sidste måned, hvor projektkoordinatorerne kunne modtage dataene på grund af forfaldsdatoen for denne leverance. Timingen var også tilfældig, da de 2. EU Teq Games afholdes i den første weekend af april 2025, og dette ville være en sand afspejling af træningssessionerne og andre data fra det tidspunkt, hvor Teqball specifikt blev introduceret til offentligheden på de åbne dage, indtil den endelige turnering i henhold til projektet.

For at få en bedre forståelse af trænerne, atleternes og projektkoordinatorernes synspunkter blev der afholdt regelmæssige møder med partnerne for at se, hvordan træningen og holddannelsen skred frem. Derudover lavede vi et afsluttende spørgeskema, hvor der blev stillet nogle spørgsmål til de forskellige parter i de partnerklubber, der deltog i dette projekt, for at forstå i hvilket omfang, de følte, at træningen var tilstrækkelig eller god nok til at forberede dem til turneringer, og hvordan trænerne fandt træningen af sporten. Et eksempel på det udsendte spørgeskema kan findes i slutningen af denne rapport, i "Bilag"-delen.

3 - STATISTIK OG ANALYSE AF TRÆNINGSSØGER

3.1 Oversigt over aldersgab taget i betragtning i denne rapport

I første omgang, da projektet startede, var der fokus på børn under 18 år. For nogle klubber, for at være mere inkluderende, åbnede de sessionerne for børn helt ned til 8 til 10 år. Desværre, på grund af de tekniske aspekter og spilleregler, kæmpede disse børn for at forstå konceptet om sporten, og aldersforskellen blev så til sidst indsnævret for næsten alle hold til at være mellem 12-18 år, hvor der kunne trænes. Med henblik på legene blev dette dog sat til alderen mellem 15-18 år. Dette blev gjort for at sikre fair konkurrence med atleter i samme alder, der spillede i turneringerne.

3.2 Oversigt over træningssessioner

Projektet havde til formål at hver klub skulle være vært for mindst 2 træningssessioner om ugen. Dette viste sig dog at være svært for nogle klubber at opnå, og baseret på den feedback, vi modtog, var der nogle store forskelle fra den ene klub til den anden med hensyn til regelmæssigheden af træningssessionerne. Det blev observeret ud fra de modtagne tilbagemeldinger, at for de klubber, der kun havde få atleter, der var interesserede i sporten, blev der ikke afholdt mange træningspas, mens de klubber, der havde mange spillere, havde langt flere træningspas. Dette giver mening, da det nøjagtigt vil afspejle atleternes tid og tilgængelighed til at træne.

Visse klubber benyttede også muligheder som andre sportsbegivenheder for at fremvise sporten og brugte dette som uofficielle træningssessioner, da de ville tage de hold, de dannede, med sig for at vise, hvordan man spiller sporten. Visse klubber havde ingen træning eller færre træninger i sommerferien, på grund af at spillerne holdt ferie og fri.

Derudover filmede mange klubber deres træningssessioner og delte dem gennem projektpartnerens officielle sociale mediekkanaler, ved at bruge disse platforme til yderligere at promovere Teqball, fremhæve fremskridt og engagere et bredere publikum med de igangværende aktiviteter.

Yderligere videomateriale og dækning relateret til træningssessioner og salgsfremmende aktiviteter vil blive inkluderet i den løbende rapportering om kommunikation og formidling. I denne artikel har vi kun fremhævet de mest relevante og repræsentative links for at vise vigtige øjeblikke og engagement på tværs af partnerklubber.



Fremhævede links til sociale medier:

Træning i Rom S. S. Lazio Træning, S. S. Lazio Træning_(2), Aalborg.post på Træning

Indlæg på projektets hjemmeside:

1 - Training begins: from Open days to first touches on the Teq table

2 - Teams are getting ready for Piraeus

3 - One month to go: ready for Rome

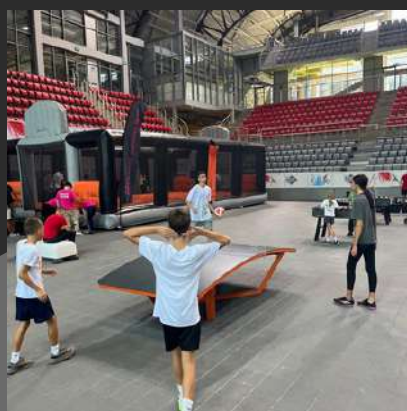
4 - Feyenoord's Dynamic Implementation of the Project during the UEFA Champions League Match



Co-funded by
the European Union



TRÆNINGEN



Ved at arbejde på gennemsnit fik vi følgende statistikker:

Tabel 1. Gennemsnitligt antal træninger pr. måned for de 6 klubber tilsammen

Måned	Gennemsnit pr. måned
april 2024	5,2
maj 2024	6,6
juni 2024	6,8
juli 2024	6,6
august 2024	4
september 2024	7,2
oktober 2024	7,3
november 2024	6,5
december 2024	5,6
januar 2025	6,3
februar 2025	6,8

I gennemsnit var klubberne i stand til at afholde 6,3 træningspas om måneden.



Co-funded by
the European Union

Tabel 2. Antal træningspas pr. klub baseret på et 11 måneders gennemsnit

Klub	Gennemsnit over 11 måneder
Aalborg	3,2
Feyenoord	11,1
HASK Ungdom	4
Lazio	9,8
Levski	8
Olympiakos	2,1

3.3 Deltagerstatistik

Samlet set var Teqsports og især Teqball mere populær blandt mænd end kvinder. Dette menes i høj grad at være medvirkende til, at Teqball er tæt forbundet med fodbold, hvor der traditionelt er flere mænd end kvinder. Baseret på dette rapporterede hver klub tilbage, at de havde flere hanner, der spillede Teqball og Teqsports end kvinder. For nogle klubber steg antallet af kvinder, der deltog i træningssessionerne og kom med på holdene, efterhånden som tiden gik. Selvom de ikke har nogen specifik grund til dette, menes det, at når kvinderne prøvede andre Teq-sportsgrene som TeqVolley og TeqPong, indså de, at bordet er alsidigt, og de kan prøve mange forskellige sportsgrene på Teq-bordet, og derefter prøve Teqball og slutte sig til disse hold.



Mandlige atleter

Nedenfor ses 2 borde. Én tabel (tabel 3) indeholder det gennemsnitlige antal mandlige atleter for alle 6 klubber tilsammen pr. måned. Den anden tabel (tabel 4) viser i gennemsnit, hvor mange mænd der trænede pr. klub, taget over et 11-måneders gennemsnit.

Tabel 3. Gennemsnitligt antal mandlige atleter, der træner om måneden for de 6 klubber tilsammen

Måned	Gennemsnit pr. måned
april 2024	13,2
maj 2024	43,3
juni 2024	36
juli 2024	22
august 2024	16,3
september 2024	29
oktober 2024	44,6
november 2024	32,5
december 2024	27
januar 2025	20
februar 2025	18,2

I gennemsnit trænede klubberne tilsammen 27,4 mandlige atleter om måneden.



Co-funded by
the European Union

Tabel 4. Antal mandlige atleter, der træner pr. klub baseret på et gennemsnit på 11 måneder

Klub	Gennemsnit over 11 måneder
Aalborg	1,45
Feyenoord	59,1
HASK Ungdom	32,1
Lazio	12,2
Levski	16
Olympiakos	15,5



Co-funded by
the European Union

Kvindelige atleter

Nedenfor ses 2 borde. Én tabel (tabel 5) indeholder det gennemsnitlige antal kvindelige atleter, der trænede for alle 6 klubber tilsammen, pr. måned. Den anden tabel (tabel 6) viser i gennemsnit, hvor mange kvinder der trænede pr. klub, taget over et 11-måneders gennemsnit.

Tabel 5. Gennemsnitligt antal kvindelige atleter, der træner om måneden for de 6 klubber tilsammen

Måned	Gennemsnit pr. måned
april 2024	4,3
maj 2024	17,3
juni 2024	7
juli 2024	5,5
august 2024	4,6
september 2024	10,2
oktober 2024	18,6
november 2024	11,5
december 2024	8,75
januar 2025	7
februar 2025	7,3

I gennemsnit trænede klubberne tilsammen 9,3 kvindelige atleter om måneden.



Co-funded by
the European Union

Tabel 6. Antal kvindelige atleter, der træner pr. klub baseret på et 11 måneders gennemsnit

Klub	Gennemsnit over 11 måneder
Aalborg	1,2
Feyenoord	12,9
HASK Ungdom	14,6
Lazio	4,2
Levski	5,6
Olympiakos	8,6

Handicappede atleter

Klubberne promoverede idrætten på den mest rummelige måde som muligt, så træningsaktiviteterne var åbne for alle slags atleter. Det blev anset for upassende for klubber at søge specifikt efter handicappede, da vi ikke mente, at dette var den rigtige måde at tiltrække børn og mennesker generelt til sporten. Men ved observation af statistikken modtaget fra hver klub, bemærker vi, at 3 klubber (HASK Mladost, Lazio og Levski) havde træningssessioner, hvor handicappede atleter var inkluderet. Dette viste sportens alsidighed og de ubegrænsede muligheder i at have blandede hold med forskellige evner til at spille sammen. I tabellen nedenfor kan du se antallet af atleter og de sessioner, de har deltaget i.

Tabel 7: Antal handicappede atleter, der trænede pr. måned pr. klub

Klub	apr 2024	maj 2024	jun 2024	jul 2024	aug 2024	sep 2024	okt 2024	nov 2024	dec 2024	Jan 2025	feb 2025
HASK Ungdom	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	2
Lazio	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Levski	-	-	2	2	6	4	2	6	4	2	4

Træner uddannelse

Det var også vigtigt, at de trænere, der gav træningen til atleterne, faktisk selv forstod spillet. De havde alle bestået deres online certificeringskursus, men for at sikre, at der ikke havde været eller var nogen misforståelser med hensyn til spillenes regler, blev der arrangeret en workshop forud for det 1. EU Teq Games i Piræus, Grækenland. Denne workshop blev afholdt af en af de officielle FITEQ (International Federation of Teqball) dommere, som holdt en interaktiv session med trænerne og gav en masse praktiske råd til trænerne. Dette var med til at forberede trænerne bedre, når de havde at gøre med deres atleter ved legene, og når de trænede deres atleter under den 2. udgave af EU Teq Games, som afholdes i Rom.

En anden obligatorisk trænerworkshop er igen inkluderet i rejseplanen for Rom-kampene, hvor trænerne kan afklare eventuelle problemer. Træningen er også gjort obligatorisk for atleterne, så de selv kan få supplerende træning og afklare den forvirring, de måtte have forud for legene.





VÆRKSTEDET

Sociale medier:
[Træning i Rom](#) [Træning i](#)
[Grækenland](#)

Indlæg på projektets hjemmeside:
[Workshop i Rom](#)
[Workshop i Grækenland](#)



4 - EFFEKTIVITET OG FEEDBACK PÅ TRÆNINGSSSESSIONER

Et spørgeskema blev udfyldt af atleter, trænere og koordinators vedrørende deres feedback på træningssessionerne og holddannelserne, og svaret var generelt positivt med nogle konstruktive synspunkter om, hvordan man kan forbedre et lignende projekt i fremtiden:

Feedback fra atleter

De fleste atleter fandt kommunikationen fra deres respektive trænere klar og forstod, hvad der krævedes af dem. De tilkendegav også, at trænerne gav dem konstruktiv feedback under træningen, hvor end de lavede fejl eller havde brug for rettelser.

Coachers feedback

Den overordnede feedback fra trænerne var, at selv om atleterne var engagerede og villige til at lære, mente de, at atleterne kun var tilstrækkeligt i stand til at udføre legenes teknikker og regler. Dette skyldes de strenge regler for Teqball og også til en vis grad manglen på erfaring hos trænerne, der trænede dem, da de også lærte spillet for første gang. Over tid viste atleterne dog en forbedring i deres forskellige bold- og tekniske færdigheder, og det menes, at dette kun vil blive bedre med tiden til Rom-udgaven af EU Teq Games.

Overordnet feedback

Partnerne forstod og føler, at målene med projektet blev nået, nemlig en ny sport ville blive lært, Teqball kunne introduceres til deres klubber, skoler og deres lokalsamfund generelt, og at træningssessionerne samlet set var tilstrækkelige til at danne hold og være kampklar til de 2 udgaver af EU Teq Games.



Co-funded by
the European Union

Tilbagemeldingerne på den fysiske og mentale påvirkning, som træningen og sporten havde på atleterne, var varieret, hvor nogle klubber angav, at træningssessionerne var fysisk udmattende for nogle atleter og andre ikke. Næsten alle var enige om, at træningen hjalp atleterne med beslutningstagning, reaktionstid og strategisk spil.

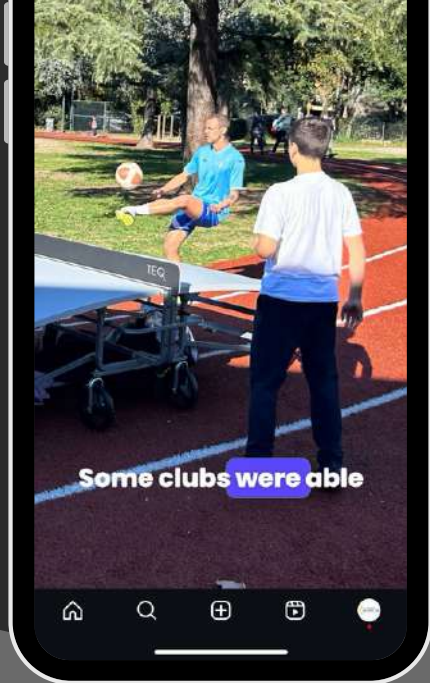
Generelt mente man, at der skulle mere tid til at træne atleterne for at forbedre deres viden og færdigheder i Teqball. Det, der blev nævnt af næsten alle klubber, var, at på grund af de tekniske forhold i sportens regler, var det svært for atleter at forstå spillereglerne, og det var nedslående for dem. Det var en af hovedårsagerne til, at aldersspændet blev reduceret markant senere i træningspassene for at tilgodese den ældre aldersgruppe fra 15-18 år, da de bedre kunne fatte koncepterne og gøre holddannelserne til legene stærkere.





TRÆNINGEN





Video: TeqGames træningssessioner

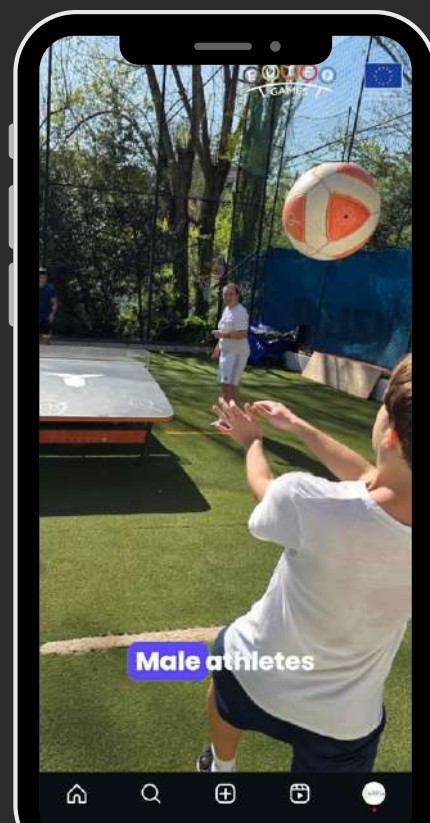
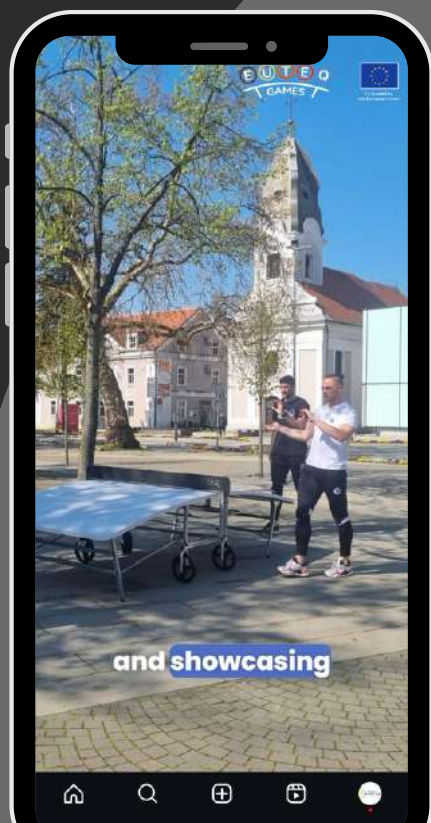
Denne video giver et kort visuelt overblik over de træningssessioner, som partnerklubberne har afholdt i løbet af EU TeqGames-projektet.

Den viser nogleøjeblikke fra almindelig træning, skolesessioner og inkluderende aktiviteter og illustrerer, hvordan Teqball blev introduceret og udviklet på tværs af Europa.

Nedenfor ses udvalgte skærbilleder fra videoen.

Se hele videoen her:

[Instagram-opslag](#) & [Facebook-opslag](#)



5 - KONKLUSION



Baseret på de modtagne data og feedback var det tydeligt, at nogle klubber havde en større respons end andre klubber på træning og derfor evnen til at danne et ordentligt hold. Dette skyldtes forskellige årsager, men de vigtigste var, at det var svært at engagere sig med folk for at dyrke en sport, hvis der ikke var en tilsvarende relateret sport, såsom fodbold eller volleyball, til at bruge som base. De klubber, der havde disse typer af sportsafdelinger, var i stand til at tiltrække mange flere mennesker til sporten og i sidste ende til at træne regelmæssigt og danne hold til at deltage i EU Teq Games.



At henvende sig til og bruge skoler som platform for rekruttering af atleter var en succes for mange af klubberne, og de var i stand til at få mange atleter til at interessere sig for en sådan måde. Hvor klubberne brugte denne tilgang, var de i stand til at holde regelmæssige træningssessioner på skoler.



Hyppigheden af træningen varierede også betydeligt fra hver klub. Dette kan tolkes som enten at være på grund af interesseniveauet og dermed mangel på træning, men på det andet spektrum kan det skyldes de muligheder, som klubberne bruger til at træne, såsom i skolen, eller som at vise sporten frem ved andre sportsbegivenheder, som Feyenoord gjorde ved en Feyenoord fodboldkamp.



Samlet set klarede klubberne sig bedst med træningen og holddannelsen ud fra det, de skulle arbejde med, nemlig eksisterende sportslige afdelinger komplementært til sporten, skoler, der var villige til at deltage, og klubbernes størrelse og evnen til at tiltrække nye medlemmer og danne hold. Med den varierede klubdannelse og taktik til at træne og danne hold, i betragtning af kvaliteten af spillerne ved turneringen i Piræus og evnen til at stille med hele hold (bortset fra én klub på grund af uforudsete omstændigheder), blev træningen og holddannelsen til EU Teq Games betragtet som en succes.



Co-funded by
the European Union

6 - BILAG

På de næste par sider kan du finde om de formularer og spørgeskemaer, der blev lavet under træningssessionerne for at få denne statistiske rapport lavet. Dette er tilføjelsen til metodedelen af denne rapport.

Find formularerne:

1. Skema til dataindsamling af Træningssessioner - 1 side
2. Afsluttende spørgeskema - 3 sider



Co-funded by
the European Union

EURO TEQ GAMES PROJECT

Data Collection of Training Sessions, Team Formations and Participants"

	Month / Year	Sport(s)	Number of events	Number of boys participated	Number of girls participated	Age group of participants	Number of disabled participants
1.	April 2024						
2.	May 2024						
3.	June 2024						
4.	July 2024						
5.	August 2024						
6.	September 2024						
7.	October 2024						
8.	November 2024						
9.	December 2024						
10.	January 2025						
11.	February 2025						

TRAINING SESSIONS – QUESTIONNAIRE

General Questions – **FOR ALL TO COMPLETE**

1. What were the main objectives of the Teqball / Teqsport training sessions? Answer as many as you want
 - To learn about a new sport
 - To learn how to play Teqball
 - To practise how to play Teqball
 - To practise how to play Teqball in order to be match ready
2. Were they achieved?
 - Yes
 - No
3. Were the training session well-structured and did they flow logically?
 - Yes
 - No
4. Was the duration of the training sessions appropriate for learning about TeqSports and match play for TeqBall?
 - Yes
 - No

Participant Engagement & Performance – **FOR COACHES TO COMPLETE**

5. Did the players stay engaged and motivated throughout the sessions?
 - Yes
 - No
6. Generally, how well did participants understand and execute the Teqball techniques (e.g., first touch, passing, control, volleying)?
 - Excellent
 - Good
 - Sufficient
 - Bad
7. Was the training suitable for different skill levels (beginner, intermediate, advanced)?
 - Good
 - Sufficient
 - Bad

8. Did the players demonstrate improvement in ball control, footwork, or positioning?

- Yes
- No

Coaching & Instruction – **FOR ATHLETES TO COMPLETE**

9. Was the coach's communication clear and effective in explaining techniques and tactics?

- Yes
- No

10. Did the coach provide useful feedback and corrections during the session?

- Always
- Usually
- Sometimes
- Never

11. Were demonstrations of techniques (e.g., chest control, head passes, flicks) clear and helpful?

- Yes
- No

Physical & Mental Impact – **FOR ALL TO COMPLETE**

12. Did the session include a proper warm-up (e.g., dynamic stretches, coordination drills) and cool-down?

- Always
- Sometimes
- Never

13. Did participants display signs of excessive fatigue or discomfort?

- Yes
- No

14. Did the session help improve decision-making, reaction time, and strategic play?

- Yes
- No



Safety & Equipment – FOR ALL TO COMPLETE

15. Was the Teqball table and playing area safe and properly set up?

- Yes
- No

16. Was all necessary equipment (balls etc.) in good condition?

- Yes
- No

Areas for Improvement – FOR ALL TO COMPLETE

17. What aspects of the session could be improved (e.g., drill selection, pacing, variety)?

18. Were there any drills or exercises that should be adjusted or replaced?

19. How can future sessions be adapted to better suit the players' skill levels and goals?

Thank you for taking the time to complete this questionnaire. Your input is greatly appreciated.





Co-funded by
the European Union



Tag dit spil til
næste niveau