

TIPP-KICK®

SPIELREGELN

GAME RULES • REGOLO DEL GIOCO
RÈGLES DU JEU • REGLAS DEL JUEGO



SCHNELLSTART

- 1** Das Spielfeld aufbauen, die Torhüter positionieren und die Tore einhängen.

Der TIPP-KICK Ball ist 2-farbig. Bevor das Spiel beginnt wählen die Spieler die Ballfarbe mit der sie spielen. In Ballbesitz ist immer derjenige, dessen Farbe - von oben gesehen - am meisten zu sehen ist.

- 2** Ein Spiel dauert 2 mal 5 Minuten. Es gewinnt derjenige, der am meisten Tore erzielt.

Zur Halbzeit wird die Ballfarbe gewechselt.

- 3** Auf das gegnerische Tor darf immer geschossen werden. Ausnahmen: Anspiel, Einschuss und Torabschlag. Auch indirekt erzielte Tore zählen nicht.

Der Kicker darf zur Verteidigung aufgestellt werden. Abstand 2 Spielerlängen. Der Abstand gilt bis zum Strafraum. Da muß der Verteidiger umspielt werden. Liegt der Ball auf der Strafraumlinie oder im Strafraum, dann muß der Verteidiger weggenommen werden.

Spielregeln

Start: Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Ballfarbe.
Beispiel: Leonard wählt weiss, Lara spielt mit schwarz.

Wer darf kicken? (schaue von oben auf den Ball!)



der Ball liegt auf weiß, Leonard darf spielen.

der Ball liegt auf schwarz, Lara darf spielen.

Wechsel: In der Halbzeit (nach 5 Minuten) werden die Seiten und die Ballfarbe gewechselt!

Spieldauer: Ein Spiel dauert 2 x 5 Minuten. Die Spieldauer kann aber auch frei vereinbart werden.

Sieger: Gewinner ist der Torjäger mit den meisten Toren. Haben beide gleichviel Tore erzielt, endet das Spiel unentschieden!

Spielweise: Jede Mannschaft besteht aus einem Kicker und einem Torwart. Je nach Spielsituation können 3 verschiedene Kicker eingesetzt werden. Auf dem Spielfeld ist jedoch nur 1 Kicker erlaubt. Der Ball wird durch Druck auf's Kickerknöpfchen bewegt. Der Ball darf nicht geschoben werden. Der Torwart kann jeden Ball abwehren. Nur er darf den Ball schieben und auf die eigene Farbe drehen.

Angriff: Die Spieler können von jeder beliebigen Position aus auf das gegnerische Tor schießen. Ausnahmen sind Anspiel, Einschuss und Abstoß! Auch indirekt erzielte Tore gelten bei diesen Ausnahmen nicht.

Anspiel: *Hat Lara ein Tor geschossen, so hat Leonard daraufhin Anspiel.* Der Ball muss beim Anspiel den Anstoßkreis verlassen.

Verteidigung: Der Kicker muss mindestens 2 Kickerlängen entfernt vom Ball aufgestellt werden. Siehe auch Abwehr.

- Tor:** Der Ball muss in vollem Umfang die Torlinie überschritten haben. Auch Torwarttore sind erlaubt.
Lara schießt auf Leonards Tor. Leonards Torwart wehrt ab und der Ball geht in das Tor von Lara.
- Eckball:** *Fall 1: Lara schießt auf das Tor. Leonards Torwart wehrt den Ball ab und der Ball rollt über die Torauslinie.
Fall 2: Lara schießt und der Ball prallt gegen Leonards Kicker und rollt über die Torauslinie.
Lara darf in beiden Fällen einen Eckball schießen. Wenn Lara geschickt ist und viel geübt hat, kann sie den Eckball auch direkt in Leonards Tor schießen - das ist erlaubt!*
- Einwurf (beim TIPP-KICK Einschuss):** *Fall 1: Leonard schießt und trifft eine der Spielfiguren von Lara. Der Ball rollt über die Seitenauslinie. Leonard darf an der Stelle, an der der Ball aus dem Spiel gerollt ist, weiterspielen.
Fall 2: Leonard schießt und der Ball rollt direkt über die Seitenauslinie. Jetzt darf Lara den Einschuss spielen.*
- Abwehr:** Der abwehrende Kicker darf immer auf die Strafraumlinie gestellt werden, auch wenn der Abstand des Balles bis zur Strafraumlinie keine 2 Kickerlängen beträgt. Ausnahme: Ball berührt die Strafraumlinie und liegt auf der Farbe des Angreifers: der Abwehrspieler muss weggenommen werden.
- Elfmeter:** *Lara schießt mit ihrem Kicker auf Leonards Tor.
Fall 1: Leonard berührt den Ball mit der Hand im eigenen Strafraum.
Fall 2: Leonard stellt oder legt seinen Kicker zur Abwehr in seinen Strafraum. Lara darf einen Elfmeter schießen.*
- Abstoß:** Lara schießt mit ihrem Kicker am Tor vorbei. Leonard hat Abstoß.
- Freistoß gibt es:**
- bei Handspiel außerhalb des Strafraums.
 - wenn der Ball bei gegnerischer Farbe gespielt wird.
 - wenn der Ball bei Anspiel oder Abschlag nicht aus dem

Anstoßkreis, bzw. Strafraum gespielt wird.
- wenn der Abstand von 2 Kickerlängen bei der Abwehr nicht eingehalten wird.

Beim Freistoß müssen vom Verteidiger 3 Kickerlängen Abstand eingehalten werden. Der Freistoß wird immer von der Stelle ausgeführt, wo der Regelverstoß stattfand.
Ausnahme: Bei Abstoß und Anspiel wird der Ball nicht aus dem Strafraum bzw. Anspielkreis gespielt: Freistoß an dem Punkt, an dem der Ball liegenbleibt.



Art.1112 digitale Halbzeituhr

Quickstart

- 1** Set up the pitch on a flat surface, position goal keepers and then clip goals into place. Before the game begins each player must choose a colour of the ball with which he or she will play. The player whose colour is at the top panel of the ball when viewed from above has possession and may kick the ball. Change sides at half time.
- 2** A game consists of two 5 minute halves. The kickers try to set up the shot on goal by passing the ball into a space using the kicker, while keeping one's own colour at the top panel of the ball. On attack, the player who has possession must use his or her kicker and propel the ball by use of the kicker's plunger mechanism located on the head of the kicker.
- 3** The goalie may block and deflect shots on goal. He is allowed to play any ball within reach even if the top panel of the ball is on the opponent's colour. The opposing player may not kick the ball when the goalie is touching the ball, even if that player's colour is on the top panel of the ball. Shots on goal may be taken from anywhere on the pitch except on kick-off, goal-kick or kick-in situations.

Rules

Game set up: Before the game begins each player chooses a color of the ball with which he or she will play. The player whose color is at the top panel of the ball when viewed from above has possession and may kick the ball.

Example: „Leonard chooses white, Lara chooses black.“

Who can kick? (Look down at the ball from above!)



The ball is on white, so Leonard begins..



The ball is on black, so Lara begins.

Half Time: Sides of the pitch and ball color are changed at the half. *„Leonard will now play with black, Lara with white.“* The person who did not kick-off to begin the game will now kick-off the second half.

Duration of game: A game (usually) consists of two 5 minute halves. Players may decide to change the duration of the game at their discretion if mutually agreed upon before the start of the game.

Winner: The player who has scored the most goals wins the game. The game ends in a draw if both players have the same number of goals.

Playing the game: A team may consist of up to three kickers and a goalie; however, each player may only field one kicker and the goalie at one time (Unlike in regular soccer where the ball is passed between the players, in Tipp-Kick one tries to set up the shot on goal by passing the ball into a space using the kicker, while keeping one's own color at the top panel of the ball). Different kickers may be used depending on the game situation. On attack, the player who has possession must

use his or her kicker and propel the ball by use of the kicker's plunger mechanism located on the head of the kicker.

A player may not use the kicker and push the ball with the support leg, the extended kicking leg or any other part of the kicker's body. The goalie may block and deflect shots on goal. The goalie is allowed to play any ball within reach even if the top panel of the ball is on the opponent's color. The opposing player may not kick the ball when the goalie is touching the ball, even if that player's color is on the top panel of the ball. Shots on goal: may be taken from anywhere on the pitch except on kick-off goal-kick or kick-in situations. *„Lara has scored a goal. Leonard restarts the game from a kick-off at the center circle.*

Before being allowed to kick at Lara's goal, Leonard must get the ball out of the center circle and maintain possession i.e. the top panel of the ball must be on his color.“

Defending:

The defensive kicker must be two kicker lengths away from the ball (measured from the kicker's support foot to the top of the push button at the head). Once the defensive kicker has retreated to the (inner) edge of the penalty area, the kicker does not have to yield to a ball which lands closer than two kicker lengths away since a defensive kicker is not permitted inside the penalty area. A defensive kicker may not be moved (pushed, thrown) into the path of a moving ball. A defensive kicker must yield to the ball if the ball penetrates the plane of the line marking the penalty area and lands with the attacking player's color at the top panel of the ball.

Goal:

The entire ball must cross the goal line. A goal is still awarded even if the ball bounces back out of the goal after having crossed the goalline. Goals can be scored by the kicker as well as the goalie.

„Lara shoots at Leonard’s goal. Leonard’s goalie parries the ball and redirects it back into Lara’s goal.“

Goal Kick:

A goal kick is awarded when the attacking player touches the ball last before it crosses the defensive player’s endline.

Example: Lara takes a shot at Leonard’s goal and the ball either goes over the goal or crosses the endline wide of the goal without touching Leonard’s kicker or goalie. A goal kick is awarded to Leonard. The kick must be taken from the goal area from the side of the area relative to where the ball went over the endline. Leonard may not score directly from the goal kick. He must first propel the ball out of his penalty area while maintaining possession, before he may kick at Lara’s goal.

Corner Kick:

A corner kick is awarded when the defensive kicker or goalie is the last one to touch the ball before it crosses the endline.

Example 1: „Lara shoots at goal, Leonard’s goalie deflects the ball across the endline.“

Example 2: „Lara shoots at goal, the ball deflects off Leonard’s kicker and crosses the endline.“ Lara is awarded a corner kick in either situation. With practice, Lara might be able to score directly off the corner kick.

Kick-In:

A kick-in is awarded to the other player when the kicker or goalie of one player touches the ball last before it crosses the touchline.

Example 1: „Leonard shoots the ball which deflects off Lara’s kicker and crosses the touchline.“

Example 2: „Leonard shoots the ball at goal and Lara deflects the ball across the touchline with her goalie.“

Example 3: „Lara kicks the ball directly across the touchline with her kicker.“

Example 4: „Lara shoots at Leonard’s goal, the ball deflects off the goalpost and crosses the touchline.“ In either of these cases Leonard receives a kick-in. He may not score directly off the kick-in but has to kick the ball into play so that the

ball travels one revolution. If the top panel of the ball stays on his color he may direct his next kick on goal.

Penalty Kick: A penalty kick is awarded when a defensive kicker is inside the penalty area (not in contact with the inner edge of the boundary line of the penalty area) and touches the ball or if a player's hand touches the ball inside the penalty area.

Example 1: Leonard's kicker is inside his own penalty area when he gets hit with the ball by a shot from Lara's kicker."

Example 2: Leonard's hand is hit by the ball while his hand is in the penalty area either on the pitch or in the air. In either situation Lara is awarded a penalty kick. Leonard's goalie must be positioned on the goal line and may not move until Lara's kicker touches the ball.

Free Kick: A free kick is awarded to the other player when a player:

- touches the ball with his or her hand outside the penalty area,
- plays the ball out of turn,
- fails to propel the ball out of the center circle on a kick-off,
- fails to propel the ball out of the penalty area on a goal kick,
- fails to propel the ball one rotation into play on a kick-in,
- moves the defensive kicker into the path of a moving ball and the kicker is hit by the ball,
- fails to maintain the proper 2 kicker lengths on defense and the kicker is hit by the ball.

Description Rapide

- 1** Installer le terrain de jeu sur une surface plane. Positionner le gardien de but et installer les buts à l'endroit prévu à cet effet. Avant que le match ne commence, chaque joueur doit choisir la couleur sur le ballon (noir ou blanc) avec laquelle il (ou elle) va jouer. Au cours du jeu, c'est toujours le joueur dont la couleur est visible par le haut (sur le ballon) qui a le droit de jouer. Chaque joueur change de côté et de couleur choisi à la mi-temps.
- 2** Une partie est constituée de deux mi-temps de 5 minutes chacune. Les tireurs essaient de tirer au but en utilisant les espaces tout en tentant de garder la balle sur la couleur choisie. En attaque, le joueur qui a la possession de la balle doit utiliser uniquement son Kicker pour essayer de marquer grâce au mécanisme placé sur la tête de la figurine.
- 3** Le gardien peut bloquer et renvoyer la balle. En effet, il lui est permis de jouer tous les ballons même si la couleur visible sur le haut du ballon est celle de l'adversaire. Une fois que le gardien a touché le ballon, l'adversaire n'a plus le droit de jouer même si la couleur visible est la sienne. Les tirs sont autorisés de tous les endroits sur le terrain sauf en cas de sorties de but, de coups d'envois ou de remises en jeu.

Règles du Jeu

Début : Avant le début du jeu, chaque joueur choisit une couleur de ballon.

Exemple : Léonard choisit blanc. Lara joue avec du noir.

Qui peut jouer ? (regarder le dessus du ballon!)



Le ballon repose sur du blanc, Léonard peut jouer.



Le ballon repose sur du noir, Lara peut jouer.

Changement : À la mi-temps (après 5 minutes), on change de côté et de couleur de ballon !

Maintenant, Lara joue avec du blanc et Léonard avec du noir.

Durée du jeu : Une partie dure 2 fois 5 minutes. Mais l'on peut s'accorder sur une autre durée.

Vainqueur : Le vainqueur est le buteur qui a marqué le plus grand nombre de buts. Il y a match nul si les deux buteurs ont marqué le même nombre de buts.

Règles du jeu : Chaque équipe est constituée d'un buteur et d'un gardien de but. En fonction du déroulement de la partie, 3 buteurs différents peuvent être mis en jeu, mais 1 seul buteur à la fois est autorisé sur le plan de jeu. Le ballon est déplacé en appuyant sur la touche du buteur. Le ballon ne doit pas être poussé. Le gardien de but peut renvoyer chaque tir. Il est le seul joueur autorisé à pousser le ballon et à le retourner sur sa propre couleur.

Attaque : *Léonard et Lara peuvent tirer vers le but adverse à partir de n'importe quelle position. Les exceptions sont le coup d'envoi, la remise en jeu et le coup franc.*

- Coup d'envoi : *Si Lara a marqué un but, Léonard doit de nouveau jouer le coup d'envoi (voir figure). Lors du coup d'envoi, le ballon doit quitter le rond central.*
- Défense 1 : Le buteur doit être placé à au moins deux longueurs de buteur du ballon (voir aussi Défense 2).
- But: Le ballon doit entièrement dépasser la ligne de but. Les buts marqués par le gardien de but sont autorisés.
Lara tire vers le but de Léonard. Le gardien de but de Léonard renvoie le tir et le ballon entre dans le but de Lara.
- Corner: *1er cas : Lara vise au but. Le gardien de but de Léonard renvoie le tir et le ballon franchit la ligne de but.
2ème cas : Lara tire et le ballon percute le buteur de Léonard puis franchit la ligne de but.
Dans les deux cas, Lara peut tirer un corner. Si Lara est habile et s'est bien entraînée, elle peut tirer le corner directement dans le but de Léonard - c'est permis !*
- Remise en jeu: *1er cas : Léonard tire et touche une des figures de Lara. Le ballon franchit la ligne de touche. Léonard peut continuer de jouer à partir de l'en droit où le ballon est sorti du plan de jeu. 2ème cas : Léonard tire et le ballon franchit directement la ligne de touche. Lara doit alors jouer la remise en jeu.*
- Défense 2: Le défenseur peut toujours être placé sur la limite de la surface de réparation, même si la distance au ballon est inférieure à la longueur de 2 buteurs.
Exception : le ballon touche la limite de la surface de réparation et repose sur la couleur de l'attaquant : le défenseur doit être retiré.
- Penalty: *Lara tire avec son buteur vers le but de Léonard.
1er cas : Léonard touche le ballon avec la main dans sa propre surface de réparation.
2ème cas : Léonard place son buteur comme défenseur dans sa surface de réparation. Lara peut tirer un penalty.*
- Dégagement: *Lara tire avec son buteur et rate le but.
Léonard joue le dégagement.*

Coup franc:

- quand un joueur touche le ballon avec la main en dehors de la surface de réparation;
- quand le ballon est joué dans la couleur adverse;
- quand le ballon ne quitte pas le rond central ou la surface de réparation au coup d'envoi ou à la remise en jeu;
- quand la distance de deux longueurs de buteur n'est pas maintenue dans la défense.

Dans le coup franc, une distance de trois longueurs de buteur doit être maintenue par rapport au défenseur. Le coup est toujours tiré de l'endroit où l'infraction a été commise.

Exception : si le ballon ne quitte pas la surface de réparation ou le rond central à une remise en jeu ou un coup d'envoi, le coup franc est tiré de là où s'immobilise le ballon.



Art.1113 Flutlicht

INIZIA SUBITO A GIOCARE

- 1** campo su una superficie piatta, posiziona i portieri e fissa le porte. Prima di iniziare a giocare, ogni giocatore sceglie un colore della palla (bianco o nero) con cui giocherà. Il giocatore il cui colore appare sulla faccia superiore della palla ha diritto di tirare e ha il possesso di palla. Alla fine del primo tempo i colori scelti vengono scambiati.
- 2** una partita consiste in due tempi da 5 minuti. I calciatori devono tentare di tirare in porta portando avanti la palla, conservando il proprio colore sulla faccia superiore della palla. Quando ha il possesso di palla, il giocatore calcia la palla spingendo il bottone rosso posizionato sulla testa del proprio calciatore.
- 3** Il portiere può bloccare e deviare i tiri in porta. Può prendere possesso di ogni palla che può raggiungere, anche se sulla faccia superiore della palla appare il color dell'avversario. L'avversario non può calciare la palla se il portiere la tocca, anche se sulla faccia superiore appare il proprio colore. Si può segnare tirando da qualunque punto del campo, tranne su calcio di inizio, rimessa in gioco o calcio di ripresa del gioco dopo un goal.

Regole di gioco

In corsivo sono riportati alcuni esempi con i giocatori Leonardo e Lara

Regole generali:

1. Una squadra è composta dal portiere e da un calciatore
2. Una partita dura due tempi da 5 minuti l'uno. Questa durata può essere scelta liberamente di comune accordo fra i giocatori
3. Vince il giocatore che fa più gol nel tempo stabilito. Se i due giocatori segnano lo stesso numero di gol, la partita termina in parità
4. A seconda delle situazioni di gioco, possono essere utilizzati anche calciatori con piedi diversi (normale, TopKicker, StarKicker). Sul campo di gioco è tuttavia permessa la presenza di un solo calciatore alla volta.

Inizio del gioco:

5. Ciascun giocatore schiera la propria squadra in campo, ai limiti del cerchio di centrocampo
6. ogni giocatore sceglie il colore bianco o nero. Questo colore rimarrà suo per tutto il tempo di gioco
7. Sorteggio per iniziare: si tira la palla. Inizia il giocatore il cui colore (bianco o nero) compare sulla faccia superiore della palla
Esempio: Leonardo sceglie il bianco, Lara gioca con il nero
8. Si mette la palla al centro e si può iniziare la partita!
Al calcio di inizio la palla deve uscire dal cerchio di centrocampo

Azione di gioco

9. L'azione di gioco si svolge per turni
10. Può calciare la palla il giocatore il cui colore compare sulla faccia superiore della palla quando questa si ferma.
Esempio: la palla rotola durante il gioco e si ferma mostrando la faccia superiore bianca: può calciare Leonardo, mentre Lara difende. Dopo che Leonardo ha calciato, la palla rotola e si ferma mostrando la faccia superiore nera: stavolta tocca a Lara calciare.

11. L'altro giocatore, che difende, deve posizionare il proprio giocatore ad una distanza di almeno 2 calciatori (misurata dalla testa al piede del calciatore) dalla palla
12. Dopo aver posizionato il difensore, il giocatore deve togliere le mani dal campo di gioco, che deve essere libero.
Esempio: Lara ha diritto di calciare. Leonardo posiziona il suo giocatore a 2 lunghezze di distanza, poi si scansa. Lara tira.
13. Il giocatore che ha diritto di calciare deve calciare la palla premendo il pulsante rosso sulla testa del proprio calciatore.
14. La palla non può essere spinta o accompagnata
15. Il portiere può respingere ogni palla che riesce a toccare. Soltanto lui può spingere la palla e farla ruotare sul proprio colore. Per cui se la palla si ferma nel raggio di azione del portiere, è sua.
16. L'azione di gioco termina quando viene segnato un goal, la palla esce dal campo o finisce il tempo regolamentare.

Goal e attacco

17. Si può tirare verso la porta avversaria da qualsiasi posizione. Fanno eccezione il calcio d'inizio, la rimessa laterale e la rimessa da fondo campo: i goal segnati direttamente da queste posizioni non sono validi
18. È goal quando la palla supera interamente la linea di porta. Sono ammessi anche gol del portiere.
Esempio: Lara tira verso la porta di Leonardo. Il portiere di Leonardo respinge e la palla finisce nella porta di Lara. Il goal è valido.
19. Dopo un goal, si posiziona la palla al centro del campo per l'azione di gioco successiva. Ha diritto di calciare il giocatore che ha appena subito il goal. Al calcio di inizio la palla deve uscire dal cerchio di centrocampo.

Difesa

20. Il calciatore in difesa non può posizionarsi all'interno della propria area di rigore

21. Il calciatore in difesa può sempre posizionarsi sulla linea dell'area di rigore, anche quando la distanza fra lui e la palla è inferiore a 2 calciatori.
Eccezione: se la palla tocca la linea dell'area di rigore e si trova sul colore dell'attaccante, il difensore deve essere tolto.
- Rimessa in gioco e calcio d'angolo
22. Quando la palla esce dal terreno di gioco, oltrepassando completamente una linea di bordo campo, il giocatore che ha toccato per ultimo la palla perde il turno e la rimessa in gioco spetta all'avversario
23. Se la palla è stata toccata per ultima dall'attaccante ed è uscita dalla linea di fondo campo, si rimette in gioco con una rimessa dal fondo: si posiziona la palla sull'angolo dell'area piccola ed il difensore tira. *Esempio: Lara tira verso la porta e la manca con il suo calciatore. Leonardo rimette in gioco la palla con un calcio di rinvio da fondo campo*
24. Se la palla è stata toccata per ultima dal difensore o dal portiere ed è uscita dalla linea di fondo campo, si rimette in gioco con un calcio d'angolo: si posiziona la palla sull'angolo del campo e l'attaccante tira. Il goal direttamente da calcio d'angolo è regolare
Esempio 1: Lara tira in porta. Il portiere di Leonardo respinge e la palla esce dalla linea di fondo campo. Lara deve battere il calcio d'angolo.
Esempio 2: Lara tira, la palla rimbalza contro il calciatore di Leonardo ed esce dalla linea di fondo campo Lara deve battere il calcio d'angolo. Se è brava e ben esercitata, può segnare direttamente un goal!
25. Se la palla oltrepassa una linea laterale, si rimette in gioco con una rimessa laterale dal punto da dove è uscita
Esempio 1: Leonardo tira e colpisce uno dei giocatori di Lara. La palla rotola oltre la linea laterale. Leonardo può continuare a giocare dal punto in cui la palla è uscita dal campo di gioco.
Esempio 2: Leonardo tira e la palla supera direttamente la linea

laterale. Adesso tocca a Lara iniziare con una rimessa laterale.

Calci di punizione e di rigore

26. I falli che causano un calcio di punizione sono i seguenti:
- a. la palla viene toccata con la mano al di fuori dell'area di rigore
 - b. la palla viene giocata per sbaglio con il colore avversario
 - c. al calcio di inizio (all'inizio del gioco o dopo un goal) la palla non esce dal cerchio di centrocampo
 - d. alla rimessa dal fondo la palla non esce dall'area di rigore
 - e. non viene rispettata la distanza di 2 calciatori in difesa
27. In caso di calcio di punizione, il difensore deve rispettare la distanza di 3 calciatori.
28. Il calcio di punizione viene sempre battuto dal punto in cui è avvenuto il fallo.
Eccezione: se in caso di rimessa da fondo campo e calcio d'inizio, la palla non esce dall'area di rigore o dal cerchio di centrocampo, il calcio di punizione viene battuto nella posizione in cui si trova la palla.
29. I falli che causano un calcio di rigore sono i seguenti:
- a. la palla viene toccata con la mano all'interno dell'area di rigore
 - b. il calciatore del difensore si trova all'interno dell'area di rigore al momento del tiro
30. Il calcio di rigore viene battuto dal dischetto all'interno dell'area di rigore

Cambio di campo

31. Dopo il primo tempo, i giocatori si scambiano il campo ed il colore della palla

Esempio: nel secondo tempo Lara giocherà con il bianco e Leonardo con il nero

Reglamento rápido:

- 1** Coloca el campo sobre una superficie plana, Coloca los porteros en su posición y luego sujeta las porterías en su lugar. Antes de empezar cada jugador debe escoger su color de pelota con la cual jugarán. El jugador cuyo color esté en la parte superior de la pelota, siempre visto desde arriba, tiene la posesión y puede chutarla. Cambiar de campo en el intermedio.
- 2** Un juego consiste en dos mitades de 5 minutos. Los jugadores tratan de hacer el disparo a portería avanzando la pelota a través del campo con ayuda de su jugador intentando mantener en cada tiro el propio color en la parte superior de la pelota. En el ataque, el jugador que tiene la posesión debe usar a su jugador y chutar la pelota accionando el mecanismo de émbolo localizado sobre su cabeza.
- 3** El portero puede bloquear y desviar los tiros a puerta. Se le permite jugar cualquier pelota dentro de su alcance incluso si el color superior de la pelota es el del contrincante. El jugador contrario no puede chutar la pelota cuando el portero la coge, incluso si el color de la pelota es el del jugador contrario. Los tiros a puerta pueden hacerse desde cualquier parte del campo excepto en el saque inicial, el tiro desde el saque de puerta o las faltas indirectas.

Reglas del Juego

Inicio: Antes de empezar el juego, cada jugador elige el color de la pelota. *Ejemplo: Leonardo elige el blanco y Lara juega con el negro.*

¿Quién puede tirar primero? (mirar desde arriba sobre la hoja)



La pelota está en la casilla blanca. Puede tirar Leonardo.



La pelota está en la casilla negra. Puede tirar Lara.

Cambio: En el intermedio (al cabo de 5 minutos) se cambian los lados y el color de la pelota. *Ahora Lara juega con el blanco y Leonardo con el negro.*

Duración del juego: Un juego dura 2 x 5 minutos. La duración del juego también puede ser acordada libremente.

Ganador: El ganador es el jugador que tira la mayoría de goles. Si ambos han logrado el mismo número de goles, el partido queda empatado.

Modo de juego: Cada equipo se compone de un jugador y un portero. Según la situación del juego pueden utilizarse 3 jugadores diferentes. De todas formas, en el campo sólo se permite 1 jugador cada vez. La pelota se desplaza, pulsando sobre el botón del jugador. No es permissible arrastrar la pelota. El portero puede coger cualquier pelota. Sólo él puede arrastrar la pelota y girar el propio color.

Ataque: *Leonardo y Lara pueden tirar desde cualquier posición sobre la portería contraria, con la excepción de la apertura de juego, el tiro inaugural y el rebote.*

- Abertura de juego: Si Lara ha tirado un gol, Leonardo puede empezar el juego siguiente, (ver el dibujo). Para iniciar el juego, la pelota tiene que salir del círculo inaugural.
- Defensa 1: Se tiene que colocar el jugador, como mínimo, 2 largos de distancia de la pelota, (ver también Defensa 2).
- Portería: La pelota debe superar completamente la línea de la portería. Se permiten también goles de los porteros. *Lara tira a la portería de Leonardo, el portero de Leonardo rechaza la pelota y la pelota entra en la portería de Lara (tiro de la esquina):*
Caso 1: Lara tira a la portería, el portero de Leonardo rechaza la pelota y la pelota pasa la línea de fuera de la portería.
Caso 2: Lara tira y la pelota choca contra el jugador de Leonardo y pasa la línea de fuera de la portería. Lara puede tirar en ambos casos desde la esquina. Si Lara lo hace con destreza y ha practicado mucho, puede tirar la pelota, desde la esquina, directamente a la portería de Leonardo. Esto está permitido.
- Puesta en juego: *Caso 1: Leonardo tira y toca uno de los jugadores de Lara. La pelota rueda m·s all· de la línea de fuera de lado. Leonardo puede seguir jugando en el punto, donde la pelota salió del campo.*
Caso 2: Leonardo tira y la pelota pasa por encima de la línea de fuera de lado. Ahora, Lara puede introducir la pelota.
- Defensa 2: El jugador de la defensa puede colocarse siempre en la línea de penalti, incluso si la distancia entre la pelota y la línea de penalti no corresponde a 2 largos del defensa, con la excepción de si la pelota toca la línea de penalti y queda situada sobre el color del atacante. En este caso debe quitarse el defensa.

Penalti:

*Lara tira con su jugador sobre la portería de Leonardo.
Caso 1: Leonardo toca la pelota con la mano en su propia rea de penalti. Caso 2: Leonardo coloca o posiciona su jugador para la defensa en su propia rea de penalti.
Lara puede entonces tirar el penalti.*

Lanzamiento:

Lara tira con su jugador y no toca la portería.
Leonardo puede efectuar el lanzamiento.

Tiros libres:

- cuando se toca la pelota con las manos fuera de la zona de la portería;
- si se juega la pelota con el color del contrario;
- si, al iniciar el juego o al rechazar la pelota, no se tira la pelota desde el círculo de inicio o la zona de la portería;
- si no se mantiene la distancia de 2 largos en la defensa.

En los tiros libres tiene que mantenerse una distancia de 3 largos del defensa. El tiro libre siempre se realiza desde el puesto, donde se realizó la infracción de las reglas, con la excepción del lanzamiento y al iniciar el juego, donde no se tira la pelota desde la zona de la portería o del círculo inaugural. El tiro libre se realiza en este caso desde el punto donde se detuvo la pelota.



Art. 1702 Netztore-Set

Das ZEIT-Magazin beschrieb TIPP-KICK als eine Mischung aus Billard, Tischtennis und Blitzschach. Kein Wunder, dass das Spiel mit dem 12 eckigen Ball auch als richtiger Sport betrieben wird.



In ganz Deutschland und auch in der Schweiz und Österreich, kämpfen fast jedes Wochenende Tipp-Kicker um Punkte in Meisterschaftsspielen oder auf Einzelturnieren.

Natürlich herrschen dabei etwas andere Bedingungen, das Spielfeld auf den Turniertischen ist größer und die Figuren haben präzise gefeilte Schussbeine aus Stahl. Tipp-Kick wird dann zum sportlichen

Wettkampf, der unter anderem Konzentrationsfähigkeit, Nervenstärke, Ballgefühl und Spielintelligenz erfordert.

Infos über TIPP-KICK als Sport gibt es auf unserer Homepage:

www.tipp-kick.com

EDWIN MIEG oHG
Dickenhardtstr. 55
D-78054 Villingen-Schwenningen
Germany
Tel.: 07720 / 855 880
Fax: 07720 / 855 888
E-Mail: info@tipp-kick.de

MIEG + Sport
Spiel