



TIPP-KICK®

TIPP-KICK®

SPIELREGELN
GAME RULES
REGLES DU JEU
REGLAS
REGOLE DI GIOCO



Kick dein Team zum Sieg!

1. Aufbau: Die Spielmatte ausrollen, Torhüter aufstellen und den blauen Kasten hinter die schwarze Toraufhängung positionieren, die Tore in die Halterung einhängen und schon kann die Partie losgehen!
2. Teams: Es treten immer zwei Teams gegeneinander an. Jedes Team besteht aus einer Spielfigur und einem Torwart.
3. Spielfarbe wählen: Der Tipp-Kick®-Ball ist 2-farbig. Jeder Spieler wählt jeweils eine Ballfarbe aus.
4. Spielen: Die Ballfarbe bestimmt wer am Zug ist. Spieler dürfen den Ball immer dann kicken wenn die eigene Farbe oben liegt.
5. Spieldauer: Ein Spiel dauert 2 x 5 Minuten. Zur Halbzeit werden die Seiten und Ballfarben gewechselt.
6. Sieg und Niederlage: Wer nach Ablauf der Spielzeit die meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel. Das Spiel endet unentschieden, wenn beide Teams gleich viele Tore erzielt haben.

TIPP-KICK wünscht ganz viel Spass beim Spielen!

SPIELREGELN

Spielprinzip: In einer Tipp-Kick Partie ist die Spielfigur Spielmacher, Stürmer und Verteidiger zugleich. Durch Betätigen des roten Knopfes auf dem Kopf der Spielfigur wird der Ball gespielt und werden Tore erzielt. Torschüsse sind von überall auf dem Spielfeld erlaubt, der Ball darf nicht geschoben werden. Torhüter hingegen dürfen jeden Ball spielen, wegschlagen oder auf die eigene Farbe drehen. Schüsse werden durch Betätigen der Knöpfe auf dem blauen Torwartkasten pariert.

Start: Vor Spielbeginn wird der Ball in die Luft geworfen um zu bestimmen welches Team den Anstoss erhält. Die Ballfarbe (von oben betrachtet) auf welcher der Ball zum Liegen kommt, entscheidet wer die Partie beginnt. Der Anstoß erfolgt vom Anstosspunkt in der Mitte des Feldes, der Ball muss bei Anpfiff mit vollem Umfang den Mittelkreis verlassen.

Angriff: Es darf von jeder beliebigen Position auf dem Spielfeld auf das gegnerische Tor geschossen werden. Ausnahmen: Bei Anstoss, Einschuss oder Abstoss kann man kein Tor erzielen, selbst wenn der Ball vorher noch eine andere Figur trifft und abprallt.

Verteidigung: Um einen Angriff abzuwehren darf der Verteidiger eine Mauer aufstellen. Die verteidigende Spielfigur kann auf das Spielfeld hingelegt oder aufgestellt werden. Es muss dabei aber einen Mindestabstand von zwei Spielfigurlängen (15,6cm) zum Ball gewahrt werden. An der Strafraumgrenze entfällt dieser Mindestabstand und die Figur darf auch bei Unterschreitung der zwei Spielfigurlängen auf die Strafraumlinie gestellt werden. Sobald der Ball jedoch die Strafraumlinie berührt oder er im Strafraum liegt, darf keine Mauer mehr gestellt werden. Der Angreifer hat nun freie Schussbahn auf das Tor.

Tor: Der Ball muss in vollem Umfang die Torlinie überqueren. Auch Tore vom Torwart sind erlaubt.

Anspiel: Nach einem Tor hat das gegnerische Team Anspiel vom Anstosspunkt in der Mitte des Feldes. Wie zu Spielbeginn muss der Ball beim Anspiel den Anstosskreis vollständig verlassen.

Eckball:

Landet der Ball in vollem Umfang hinter der Grundlinie nachdem die Spielfigur oder Torwart des Verteidigers den Ball zuletzt berührt hat, wird auf Eckball für das gegnerische Team entschieden. Eckbälle werden von dem Viertelkreis an der Ecke des Spielfelds ausgeführt, auf der gleichen Seite an der der Ball ins Aus gerollt ist.

Beispiel 1: Spieler 2 schießt auf das Tor. Spieler 1 Torwart wehrt den Ball ab, und der Ball rollt über die Grundlinie.

Beispiel 2: Spieler 2 schießt, und der Ball prallt gegen Spieler 1 Spielfigur und rollt über die Grundlinie.

Einwurf (oder ‚Einschuss‘ bei TIPP-KICK®):

Landet der Ball im Seitenaus, gibt es Einwurf für den Gegner des Teams welches zuletzt den Ball berührt hat. Einwürfe werden an der gleichen Stelle der Seitenlinie ausgeführt an welcher der Ball das Spielfeld verlassen hat.

Beispiel 1: Spieler 1 schießt und trifft eine der Spielfiguren von Spieler 2. Der Ball rollt über die Seitenauslinie. Spieler 1 darf an der Stelle, an der der Ball aus dem Spiel gerollt ist, weiterspielen.

Beispiel 2: Spieler 1 schießt und der Ball rollt direkt über die Seitenauslinie. Jetzt darf Spieler 2 den Einschuss spielen.

Abstoss: Wenn eine Spieler am gegnerischen Tor vorbei ins Aus schießt, gibt es Abstoss für den Verteidiger. Abstösse werden mit der Spielfigur aus dem Torraum heraus ausgeführt, der Ball muss dabei den Strafraum in vollem Umfang verlassen.

Beispiel: Spieler 2 schießt mit ihrer Spielfigur am gegnerischen Tor vorbei. Spieler 1 hat Abstoss.

Strafstoss (Elfmeter): Das weisse Rechteck vor dem Tor markiert den Strafraum. Auf Strafstoss wird entschieden, wenn der Gegner im eigenen Strafraum:

- den Ball während des Spiels mit Kleidung oder Körper berührt.

- den Ball der gegnerischen Farbe spielt.

- den Ball mit der zur Abwehr postierten Spielfigur berührt.

Strafstösse werden vom Strafstosspunkt, dem weissen Punkt innerhalb des Strafraums, ausgeführt. Der Torwart muss beim Strafstoss senkrecht auf der Torlinie stehen, er darf nicht vor dem Abschuss des Balles bewegt werden.

Beispiel: Spieler 2 schießt mit ihrer Spielfigur auf das Tor von Spieler 1.

Fall 1: Spieler 1 berührt den Ball mit der Hand im eigenen Strafraum.

Fall 2: Spieler 1 stellt oder legt seine Spielfigur zur Abwehr in seinen Strafraum.

Spieler 2 darf einen Elfmeter schießen.

Freistoss: Bei Verstößen gegen die Spielregeln gibt es einen Freistoss für das gegnerische Team. Auf Freistoss wird entschieden, wenn der Gegner:

- den Ball während des Spiels mit Kleidung oder Körper berührt.

- den Ball der gegnerischen Farbe spielt oder schiebt.

- den Ball bei Anspiel oder Abstoss nicht aus dem Strafraum spielt.

- wenn beim Abwehren der Mindestabstand von zwei Spielfigurenlängen (15,6cm) nicht eingehalten wird.

Das verteidigende Team muss bei Freistößen drei Spielfigurenlängen (23,4cm)

Abstand zum Ball einhalten. Der Freistoss wird immer dort ausgeführt, wo der Regelverstoss stattfand.
Ausnahme: Wird bei Abstoss oder Anspiel der Ball nicht aus dem Strafraum bzw. Anspielkreis gespielt, erfolgt der resultierende Freistoss an dem Punkt an dem der Ball liegen bleibt.

TIPP-KICK SUPER-CUP DEUTSCHLAND

Art-Nr. 7900



Kick Your Team to Victory!

1. **Set Up:** Roll out the playing pitch, set up the goalkeepers, and place the blue box behind the black goal mount. Slot the goals into the goal mount, and the game can begin!
2. **Teams:** Two teams always compete against each other. Each team consists of one playing figure (kicker) and one goalkeeper.
3. **Select the game colour:** The Tipp-Kick® ball has 2 colours. Each player selects a ball colour.
4. **Play:** The ball colour determines who is next to kick. Players may kick the ball when the colour they selected is on top.
5. **Duration of the game:** A game lasts 2 x 5 minutes. At half-time, the sides and ball colours are changed.
6. **Victory and defeat:** Whoever has scored the most goals at the end of the playing time wins the match. The game ends in a draw if both teams have scored the same number of goals.

TIPP-KICK wishes you lots of fun playing!

GAME RULES

Object of the game: In a Tipp-Kick match, the kicker is the field player, the striker, and the defence. By pressing the red button on the top of the kicker's head, the ball is kicked, and goals can be scored. Goal shots can be taken from any position on the pitch; however, the ball must not be pushed. Conversely, goalkeepers may kick any ball, hit it away, or turn it to their own colour. Goals can be blocked by pushing the buttons on the blue box.

Play: Before the match begins, the ball is thrown into the air to determine which team gets the kick-off. The colour of the ball when it comes to rest (the side facing upwards) determines who starts the game. The kick-off is taken from the kick-off point in the centre of the pitch. The ball must leave the centre circle in its entirety at the time of the kick-off.

Attack: Shots may be taken at the opponent's goal from any position on the pitch. **Exceptions:** You cannot score a goal on a kick-off, a kick-in, or a goal-kick even if the ball hits another player beforehand and rebounds.

Defence: To ward off an attack, the defender may put up a wall. The defending kicker can be positioned or placed on the pitch. However, a minimum distance of two playing figures (15.6 cm) from the ball must be maintained. This minimum distance does not apply along the penalty line. The kicker may be placed on the penalty line even if the distance is less than two playing figure lengths. However, as soon as the ball touches the penalty line or is inside the penalty area, no wall may be put up. The attacker now has a clear shot at the goal.

Goal: The ball must cross the goal line entirely. Goals by the goalkeeper are also allowed.

Kick-off: After a goal, the opposing team has a kick-off from the kick-off spot in the middle of the pitch. Like at the start of the match, the ball must leave the kick-off circle completely.

Corner kick: If the ball lands entirely behind the end zone after the defender's kicker or goalkeeper has last touched the ball, a corner kick is awarded to the opposing team. Corner kicks are taken from the quadrant at the corner of the playing pitch on the same side as the ball rolled out of bounds.

Example 1: Player 2 shoots at the goal. Player1 Goalkeeper defends the ball, and the

ball rolls over the end line.

Example 2: Player 2 kicks the ball, it rebounds off player 1 and rolls over the end line.

Throw-in (or 'kick-in' in TIPP-KICK@):

If the ball goes out of bounds, a throw-in is awarded to the opponent of the team that touched the ball last. Throw-ins are taken from the same place on the sideline where the ball left the playing pitch.

Example 1: Player 1 kicks the ball and hits one of player 2's figures. The ball rolls over the sideline. Player 1 may continue to play at the point where the ball rolled out of the match.

Example 2: Player 1 kicks, and the ball rolls directly over the sideline. Now player 2 may perform the kick-in.

Goal kick: If a player kicks a ball out of bounds past the opponent's goal, the defender is awarded a goal kick. Goal kicks are performed by the playing figures and directed out of the goal area. The ball must leave the penalty area in its entirety.

Example: Player 2's playing figure kicks the ball past the opponent's goal.

Player 1 is awarded a goal kick.

Penalty kick: The white rectangle in front of the goal denotes the penalty area.

A penalty kick is awarded if, while in their own penalty area, the opponent:

- touches the ball with their clothing or body during the match.
- kicks the ball when it's displaying the opponent's colour.
- touches the ball with the kicker, which is positioned for defence.

Penalty kicks are taken from the penalty spot, which is the white spot inside the penalty area. The goalkeeper must stand vertically on the goal line during the penalty kick and may not move until the ball has been kicked.

Example: Player 2 uses their playing figure to kick the ball at player 1's goal.

Case 1: Player 1 touches the ball with their hand inside their own penalty area.

Case 2: Player 1 positions or places their kicker in their penalty area to defend. Player 2 is therefore allowed to take a penalty kick.

Free kick: A free kick is awarded to the opposing team for infringements of the game rules. A free kick is awarded if the opponent:

- touches the ball with their clothing or body during the match.
- kicks or pushes the ball when it's displaying the opponent's colour.
- does not kick the ball out of the penalty area at kick-off.
- if the minimum distance of two playing figures (15.6cm) is not maintained when defending.

In the case of a free kick, the defending team must keep a minimum distance of three playing figure lengths (23.4cm) to the ball. The free kick is always taken from the position where the offence occurred.

Exception: If the ball is not kicked out of the penalty area or kick-off circle, the resulting free kick is taken from the point where the ball stops.

SUPER-CUP SCHWEIZ

Art-Nr. 7901



Propulse ton équipe vers la victoire !

1. Installation : dérouler le tapis de jeux, installer les gardiens de buts et mettre le coffret bleu derrière la fixation noire du but, accrocher les buts dans le support et la partie peut commencer !
2. Teams : Il y a toujours deux équipes qui s'affrontent. Chaque team est constituée par un joueur et par un gardien.
3. Choisir la couleur de jeu : le ballon Tipp-Kick® est bicolore. Chaque joueur choisit une couleur de ballon.
4. Jouer : la couleur du ballon détermine à qui il revient de jouer. Les joueurs peuvent tirer dans le ballon quand leur couleur est en haut.
5. Durée du jeu : une partie dure 2 x 5 minutes. A la mi-temps on change de côté et de couleur de ballon.
6. Victoire et défaite : celui qui a marqué le plus de buts après la durée de jeu gagne la partie. La partie est ex aequo si les deux teams ont marqué le même nombre de buts.

TIPP-KICK vous souhaite de bien vous amuser en jouant !

REGLES DU JEU

Principe du jeu: lors d'une partie Tipp-Kick la figurine joue à la fois le rôle de joueur , attaquant et défenseur. Actionner le bouton rouge sur la tête du joueur permet de jouer avec le ballon et de marquer des buts. Il est permis d'effectuer des tirs pour marquer un but à partir de tout endroit du terrain, le ballon ne doit pas être poussé. En revanche les gardiens de buts peuvent jouer avec tous les ballons, taper dedans ou les faire tourner pour faire apparaître leur couleur. Les tirs peuvent être arrêtés en appuyant sur le bouton de la zone de but bleue.

Start: avant que la partie ne commence le ballon est lancé en l'air pour déterminer la team qui bénéficie du coup d'envoi. La couleur du ballon (vue d'en haut) sur laquelle le ballon atterrit détermine qui va commencer la partie. Le coup d'envoi est donné à partir du centre du terrain de jeu, le ballon doit pleinement quitter le rond central.

Attaque: un tir pour marquer un but dans le camp adverse peut être effectué à partir de tout endroit du terrain. Exceptions: à l'occasion du coup d'envoi, d'un coup de pied de but ou d'un tir intérieur il n'est pas possible de marquer de but même si le ballon tape sur un autre personnage et qu'il rebondit.

Défense: pour déjouer une attaque le défenseur peut faire un mur. Le joueur en défense peut être posé ou posté sur le terrain. La distance minimale avec le ballon doit être égale à la longueur de deux figurines (15,6cm). Cet espace minimal ne s'applique pas pour la surface de réparation et la figurine peut également être posée sur la ligne de la surface de réparation à une distance inférieure à la longueur de deux figurines. Mais dès que le ballon rentre en contact avec la ligne de la surface de réparation ou qu'il se trouve dans cette dernière il n'est plus permis de faire un mur. L'attaquant a désormais une ligne de tir dégagée vers le but.

But: le ballon doit complètement franchir la ligne de but. Les buts par les gardiens sont également admis.

Remise en jeu: après un but l'équipe adverse remet en jeu à partir du point central du terrain. Comme au début de la partie le ballon doit quitter complètement le cercle de remise en jeu.

Corner: Si le ballon arrive hors du terrain après qu'un joueur ou que le gardien de but en défense l'ait touché en dernier lieu la team adverse bénéficie alors d'un corner. Les corners sont tirés à partir du quart de cercle au coin du terrain, du même côté que celui où la balle est sortie.

Exemple: Le joueur 2 tire pour marquer un but. Le gardien de but du joueur 1 dévie

le ballon et le ballon sort du terrain.

Exemple 2: le joueur 2 tire et la balle rebondit contre la figurine du joueur 1 et sort du terrain.

Remise en jeu (ou tir intérieur chez TIPP-KICK®):

Si le ballon franchit la ligne de touche l'équipe adverse de la team qui a touché en dernier lieu le ballon bénéficie d'une remise en jeu. Les remises en jeu sont effectuées au même endroit de la ligne de touche que celui où le ballon a quitté le terrain.

Exemple 1: le joueur 1 tire et touche l'une des figurines du joueur 2. Le ballon franchit la ligne de touche. Le joueur 1 peut continuer à jouer à l'endroit où le ballon est sorti.

Exemple 2: le joueur 1 tire et le ballon franchit directement la ligne de touche. Le joueur 2 bénéficie d'un tir intérieur.

Coup de pied de but: quand un joueur fait entièrement sortir le ballon sans qu'un but n'ait été marqué il y a alors coup de pied de but pour la défense. Les coups de pied de but sont joués avec la figurine en se plaçant en dehors de la zone de but, le ballon doit alors complètement sortir de la surface de réparation.

Exemple: le joueur 2 tire avec sa figurine et manque le but adverse. Le joueur 1 bénéficie d'un coup de pied au but.

Pénalty (tir au but): le rectangle blanc devant le but délimite la surface de réparation. Il y a penalty si l'adversaire

- touche le ballon dans sa propre surface de réparation que ce soit avec son corps ou avec ses vêtements.

- joue avec le ballon portant la couleur adverse.

- touche le ballon avec la figurine placée en défense.

Les pénalties sont effectués à partir du point correspondant, le point blanc dans la surface de réparation. Lors du penalty le gardien de but doit se tenir debout sur la ligne de but, il ne doit pas bouger avant que le ballon n'ait été tiré.

Exemple: le joueur 2 tire dans le but du joueur 1 avec sa figurine.

Situation 1: le joueur 1 touche le ballon avec la main dans sa surface de réparation.

Situation 2: le joueur 1 pose sa figurine en défense dans sa surface de réparation.

Dès lors le joueur 2 peut tirer un penalty.

Coup franc: en cas d'infraction aux règles du jeu la team adverse bénéficie d'un coup franc. Il y a coup franc quand l'adversaire:

- touche le ballon dans sa propre surface de réparation que ce soit avec son corps ou avec ses vêtements.

- joue avec le ballon portant la couleur de l'adversaire ou qu'il la pousse.

- ne se situe pas en dehors de la surface de réparation lors d'une remise en jeu ou d'un coup de pied au but.

- la distance minimale de deux longueurs de figurines (15,6cm) n'est pas respectée pour la défense.

Lors des coups francs la team en défense doit respecter une distance égale à la longueur de trois figurines (23,4cm) par rapport au ballon. Le coup franc est toujours tiré là où l'infraction a été commise.
Exception : Si lors du coup de pied au but ou de la remise en jeu le jeu ne s'effectue pas en dehors de la surface de réparation ou du cercle de remise en jeu, le coup franc est alors tiré à partir de l'endroit où le ballon se trouve.

SUPER-CUP FRANCE

Art-Nr. 7901



¡Chuta para conseguir la victoria!

1. Preparación: Extiende el tapete de juego, prepara el portero y coloca la caja azul detrás del gancho negro de la portería; cuelga la portería en el soporte y ¡ya puedes empezar el partido!
2. Equipos: Siempre se enfrentan dos equipos. Cada equipo se compone de un jugador y un portero.
3. Elige los colores de juego: el balón de Tipp-Kick® es de dos colores. Cada jugador debe elegir un color del balón.
4. Cómo jugar: los colores de la pelota determinan a quién le toca. Los jugadores deben golpear el balón cuando su color esté hacia arriba.
5. Duración de la partida: una partida dura 2 x 5 minutos. En el descanso se cambian el lado y el color de la pelota.
6. Victoria y derrota: gana quien haya marcado más goles al terminar la partida. La partida termina en empate si los dos equipos han marcado el mismo número de goles.

¡Pasadlo bien con TIPP-KICK!

REGLAS

Principio del juego: en una partida de Tipp-Kick, el jugador es capitán, delantero y defensa al mismo tiempo. Al pulsar el botón rojo de la cabeza del muñeco, se lanza la pelota y se marcan goles. Se puede tirar a puerta desde cualquier parte del campo; el balón no debe empujarse. Por otra parte, el portero puede golpear todos los balones, golpearlos para alejarlos o cambiarlos a su color. Los disparos se paran pulsando los botones de la caja azul de la portería.

Inicio: antes de que empiece el partido, se lanza el balón al aire para decidir qué equipo saca. El color del balón (visto desde arriba) sobre el que caiga determina qué equipo empieza. Se saca desde el centro del campo; el balón debe salir por completo del círculo central al sacar.

Ataque: puedes disparar a la portería del oponente desde cualquier lugar del campo. Excepciones: No se puede marcar gol en un saque de centro, de banda o de meta, aunque el balón haya rebotado en otro jugador.

Defensa: para defenderse de un ataque, el jugador puede crear un muro. El muñeco defensor puede colocarse en el campo, pero debe mantenerse una distancia mínima de dos figuras de jugador (15,6 cm) con el balón. La distancia mínima no se aplica en el borde de la zona de penalti, ya que el muñeco puede colocarse en el borde de esta zona aunque no se mantenga esta distancia de dos figuras. Tan pronto como el balón toque la línea de la zona de penalti o caiga dentro de la misma, no se puede colocar ningún muro. El atacante puede tirar a puerta.

Gol: el balón debe sobrepasar por completo la línea de gol. Los porteros también pueden marcar goles.

Saque: después de un gol, el equipo contrario tiene un saque desde el centro del campo. Como al principio del partido, el balón debe abandonar por completo el punto de saque.

Córner: si el balón cae por completo detrás de la línea de meta del lado del campo del defensor o el portero ha sido el último en tocar el balón, se otorga un córner al equipo contrario. Los córners se sacan desde el cuarto de círculo en la esquina del campo por donde se ha salido el balón.

Ejemplo 1: el jugador 2 lanza a la portería. El portero del jugador 1 para el tiro y el balón pasa por encima de la línea de meta.

Ejemplo 2: el jugador 2 lanza, el balón rebota contra el muñeco del jugador 1 y pasa por encima de la línea de meta.

Saque de banda (o „tiro“ en TIPP-KICK®):

Si el balón se sale del campo, saca el equipo contrario al último que ha tocado el balón. Los saques de banda se hacen en el mismo lugar de la banda por donde el balón abandonó el campo.

Ejemplo 1: el jugador 1 lanza y golpea a un muñeco del jugador 2. El balón sale rodando por encima de la banda. El jugador 1 debe sacar desde el lugar por el que el balón se ha salido del campo.

Ejemplo 2: el jugador 1 lanza y el balón sale directamente por encima de la banda. El jugador 2 hace el saque de banda.

Saque de meta: si un jugador lanza el balón a la portería contraria y el balón se sale fuera, el oponente obtiene un saque de meta. Los saques de meta se hacen con el muñeco desde el área de la portería, y el balón debe salir por completo de la zona de penalti.

Ejemplo: el jugador 2 chuta con su muñeco contra la portería contraria y falla. El jugador 1 obtiene un saque de meta.

Tiro de penalti: el rectángulo blanco delante de la portería marca la zona de penalti. Se te concede un tiro de penalti si el/la oponente hace alguna de las siguientes acciones en tu zona de penalti:

- Tocar el balón con la ropa o el cuerpo durante el partido.
- Jugar con el balón del color contrario.
- Tocar el balón con el muñeco defensor.

Los penaltis se lanzan desde el punto de penalti, el punto blanco dentro de la zona de penalti. Al ejecutar el penalti, el portero debe estar en vertical en la línea de meta y no debe moverse antes de que se haya chutado el balón.

Ejemplo: el jugador 2 lanza con el muñeco a la portería del jugador 1.

Caso 1: el jugador 1 toca el balón con la mano en la zona de penalti contraria.

Caso 2: el jugador 1 coloca su muñeco en su zona de penalti para defenderse.

Entonces, el jugador 2 puede lanzar un penalti.

Tiro libre: si se incumplen las reglas del juego, el equipo contrario recibe un tiro libre. Se concede un tiro libre si el/la oponente hace alguna de las siguientes acciones:

- Tocar el balón con la ropa o el cuerpo durante el partido.
- Jugar o chutar el balón del color contrario.
- No jugar el balón desde la zona de penalti al hacer un saque.
- No mantener la distancia mínima de dos muñecos (15,6 cm) al defender.

El equipo defensor debe estar a la distancia de tres muñecos (23,4 cm) al hacer un tiro libre. Los tiros libres siempre se hacen donde se han infringido las reglas.

Excepción: si, al hacer un saque, el balón no abandona la zona de penalti o el círculo de saque, el tiro libre consecuente se hace en el punto donde ha caído el balón.

SUPER-CUP ESPAGNA

Art-Nr. 7901



Gioca e vinci con la tua squadra!

1. Preparazione: srotolate il tappeto di gioco; assemblate i portieri e mettete ciascuna scatoletta blu dietro il supporto nero di ciascuna porta; fissate le porte nei supporti e la partita può cominciare!
2. Squadre: due squadre competono l'una contro l'altra. Ogni squadra è composta da un giocatore e da un portiere in miniatura.
3. Scegliete il colore delle squadre: la palla Tipp-Kick® ha due colori. Ogni giocatore sceglie per sé un colore.
4. Gioco: il colore della palla determina chi deve calciare. Sono ammessi a calciare il giocatore il cui colore è sulla cima della palla.
5. Durata della partita: una partita si gioca in 2 tempi da 5 minuti l'uno. All'intervallo le squadre cambiano colore e campo.
6. Vittoria e sconfitta: vince chi ha segnato più gol alla fine della partita. Se le due squadre hanno segnato lo stesso numero di gol, la partita termina in parità.

TIPP-KICK vi augura buon divertimento!

REGOLE DI GIOCO

Principio del gioco: in una partita di Tipp-Kick, le due miniature che si muovono per tutto il campo sono registi, attaccanti e difensori al tempo stesso. Si gioca la palla e si segnano i gol premendo il pulsante rosso sulla testa delle miniature. È ammesso calciare in porta da qualsiasi punto del campo; non è ammesso sospingere la palla. I portieri possono parare, calciare qualsiasi palla o girarla in modo che il colore della loro squadra sia in cima. Per parare i tiri in porta premete i pulsanti sulle scatolette blu dei portieri.

Inizio: prima dell'inizio della partita, per decidere quale squadra calcerà per prima lanciate in aria la palla. Quando la palla si ferma, il suo colore (visto dall'alto) decide chi comincia il gioco. Tirate il calcio d'inizio dal punto centrale del terreno di gioco. Al fischio d'inizio la palla deve uscire dal cerchio di centrocampo.

Attacco: potete tirare nella porta della squadra avversaria da qualsiasi punto del campo. Eccezioni: non è ammesso segnare un gol con un calcio d'inizio, una rimessa laterale o una rimessa dal fondo, anche se la palla colpisce un altro giocatore e rimbalza.

Difesa: per respingere un attacco, il difensore può fare barriera. Potete posizionare la miniatura distesa o in piedi. Tuttavia, dovete sempre posizionarla a una distanza minima dalla palla pari alla lunghezza di due miniature (15,6 cm). La regola della distanza minima non vale per il limite dell'area di rigore e la miniatura può essere posizionata sulla linea dell'area di rigore anche se la distanza è inferiore alla lunghezza di due miniature. Se, però, la palla tocca la linea dell'area di rigore o si trova all'interno dell'area di rigore, non è più ammesso fare barriera. In questo caso l'attaccante può tirare liberamente in porta.

Gol: La palla deve superare completamente la linea di porta. È ammesso fare gol anche con il portiere.

Ripresa del gioco: dopo un gol, la squadra avversaria fa ripartire il gioco dal punto centrale del campo. Come all'inizio della partita, la palla deve uscire interamente dal cerchio di centrocampo.

Calcio d'angolo: Se la palla supera interamente la linea di fondo dopo che il difensore o il portiere della squadra che difende l'hanno toccata per l'ultima volta, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria. I calci d'angolo si tirano dall'area d'angolo al vertice del terreno di gioco posto sullo stesso lato in cui la palla è rotolata fuori campo.

Esempio 1: il giocatore 2 tira in porta. Il portiere del/della giocatore 1 respinge il tiro e la palla finisce oltre la linea di fondo.

Esempio 2: il giocatore 2 tira: la palla rimbalza sulla miniatura del/della giocatore e finisce oltre la linea di fondo.

Rimessa laterale (o ‚rilancio‘ in TIPP-KICK®):

Se la palla esce fuori campo, la rimessa in gioco è dell'avversaria della squadra che ha toccato la palla per ultima. Le rimesse in gioco si effettuano nello stesso punto della linea laterale in cui la palla è uscita dal terreno di gioco.

Esempio 1: il giocatore 1 calcia e colpisce una delle miniature del/della giocatore 2. La palla rotola oltre la linea laterale. Il giocatore 1 può continuare a giocare dallo stesso punto in cui la palla è uscita di campo.

Esempio 2: il giocatore 1 tira e la palla rotola direttamente oltre la linea laterale. In questo caso il giocatore 2 effettua la rimessa in gioco.

Rimessa dal fondo: se un/una giocatore tira fuori dalla porta avversaria, chi difende ottiene la rimessa dal fondo. Le rimesse dal fondo si effettuano con la miniatura che rimette in gioco la palla dall'area di porta e la palla deve uscire interamente dall'area di rigore.

Esempio: il giocatore 2 tira con la propria miniatura oltre la porta avversaria. Il calcio di rinvio spetta al/alla giocatore 1.

Calcio di rigore (dal dischetto): il rettangolo bianco davanti alla porta delimita l'area di rigore. Viene assegnato il calcio di rigore se, nell'area di rigore, l'avversario/a:

- tocca la palla con i vestiti o il corpo durante il gioco.

- gioca la palla del colore opposto.

- colpisce la palla con la miniatura posizionata in difesa.

I calci di rigore si tirano dal dischetto, cioè dal punto bianco all'interno dell'area di rigore. Durante l'esecuzione del calcio di rigore, il portiere deve stare in piedi sulla linea di porta e non deve muoversi prima che il pallone sia stato calciato.

Esempio: il giocatore 2 tira con la miniatura alla porta del/della giocatore 1. Caso 1: il giocatore 1 tocca il pallone con la mano in area di rigore. Caso 2: il giocatore 1 posiziona la propria miniatura nella propria area di rigore per difendersi. Al/alla giocatore 2 è concesso di tirare un calcio di rigore.

Calcio di punizione: se una squadra viola il regolamento di gioco, viene assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria. Si assegna il calcio di punizione se l'avversario/a:

- tocca la palla con i vestiti o il corpo durante il gioco.

- gioca o spinge la palla del colore dell'avversario.

- non calcia la palla fuori dall'area di rigore al calcio d'inizio o alla rimessa dal fondo.

- se in difesa non viene rispettata la distanza minima pari alla lunghezza di due miniature (15,6 cm).

Quando si esegue un calcio di punizione la squadra in difesa deve trovarsi a una distanza pari alla lunghezza di tre miniature (23,4 cm) dalla palla. Il calcio di puni-

zione deve sempre essere tirato dal punto in cui è stato violato il regolamento. Eccezione: se alla rimessa dal fondo o al calcio d'inizio la palla non viene calciata fuori dall'area di rigore o dal cerchio di centrocampo, la punizione che ne deriva deve essere calciata dal punto in cui la palla si è fermata.

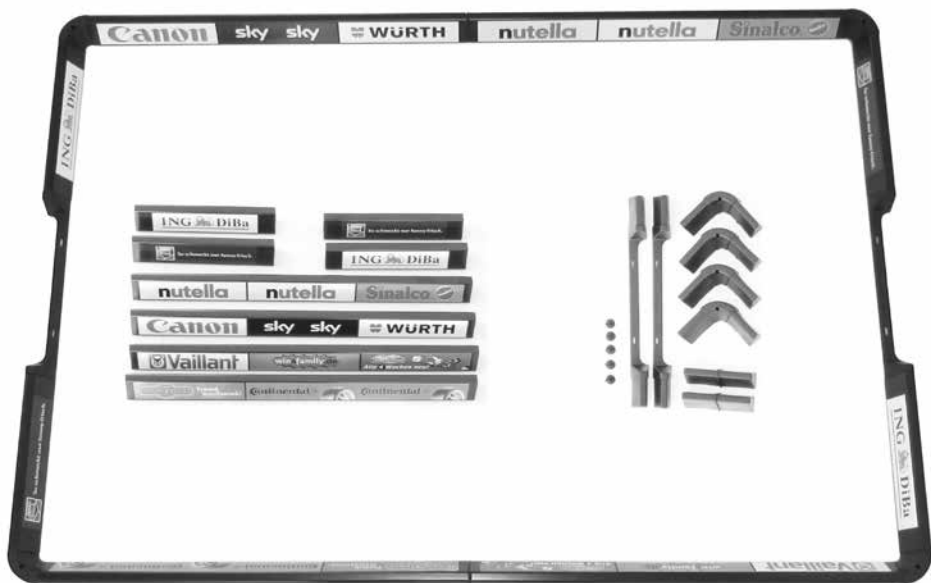
SUPER-CUP ITALIA

Art-Nr. 7901



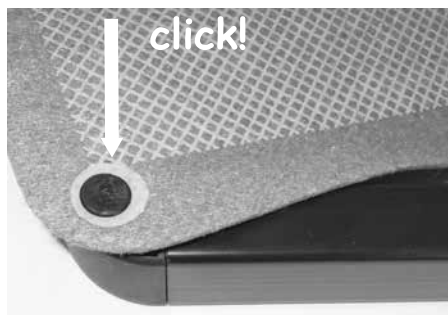
JUNIOR-CUP · CUP · SUPER-CUP AUFBAUANLEITUNG

Setup Instructions · Assemblage · Montaggio · Ensamblaje



Spielfeld befestigen
fix the felt · attacher le tapis · fissare campo · fijar campo

Spielfeld abbauen
remove the felt · démonter le tapis · disfare campo · desmantela campo



D

ACHTUNG! Die Verpackung nicht wegwerfen! Für spätere Rückfragen aufbewahren. Das Spiel ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da verschluckbare Kleinteile enthalten sind.

E

CAUTION! Do not dispose of the packaging! The packaging should be kept in case there are questions at a later date. **CHOCKING HAZARD!** Game contains small parts and is not suitable for children under 3 years.

I

ATTENZIONE! Non gettare la confezione! Conservare in caso di richieste di chiarimento successive. Il gioco non è adatto per bambini di età inferiore a 3 anni, perché comprende pezzi piccoli ingeribili.

F

ATTENTION! Ne pas jeter l'emballage! À conserver pour toute demande de précisions ultérieure. Le jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, car il contient des petites pièces ingérables.

ES

ADVERTENCIAS! No tire el embalaje. Guárdelo por si tiene que realizar alguna consulta en el futuro. Este juego no es apto para niños menores de 3 años, pues contiene piezas pequeñas que el niño se podría tragar.



100
JAHRE
1924 - 2024

www.tipp-kick.de

TIPP-KICK GmbH

Geschäftsführer: Mathias Mieg, Jochen Mieg

Dickenhardtstrasse 55 · D-78054 Villingen-Schwenningen

+49 (0) 7720 - 855 880 · info@tipp-kick.de