



# **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.

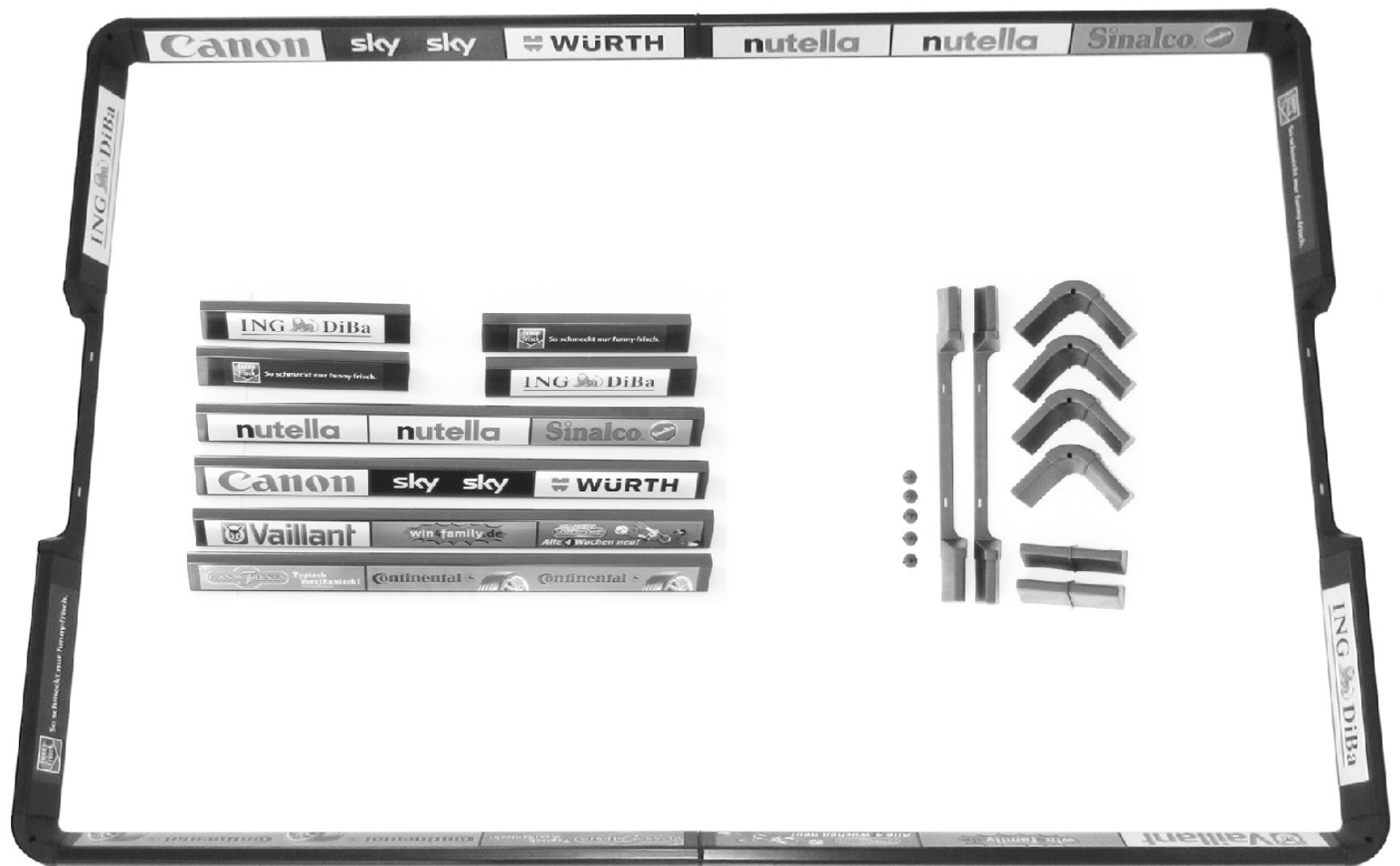
## **TIPP-KICK SUPER-CUP DEUTSCHLAND**

Art-Nr. 7900

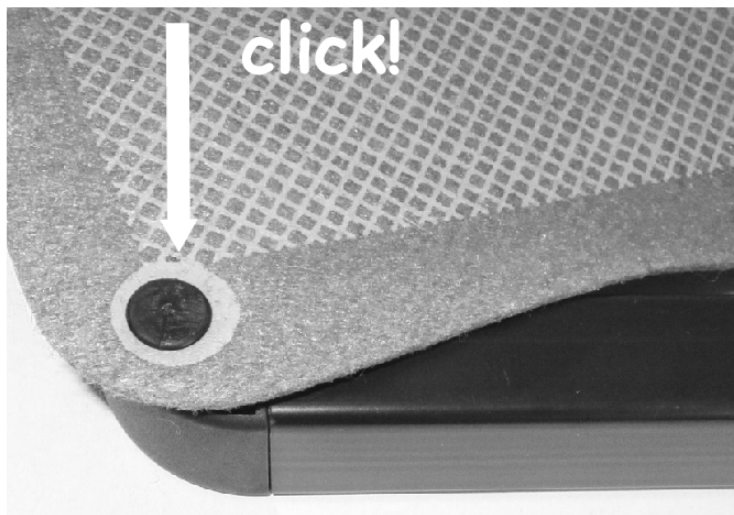


# JUNIOR-CUP · CUP · SUPER-CUP AUFBAUANLEITUNG

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 · dis-  
fare campo · desmantelar 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. CHOKING 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.

**FOLLOW US ON:**



**@tippkick**



**@tipp\_kick**



**TIPP-KICK**

**100**  
**JAHRE**  
**1924 - 2024**

**[www.tipp-kick.de](http://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](mailto:info@tipp-kick.de)