



# **TIPP-KICK®**

TIPP-KICK®



**SPIELREGELN  
GAME RULES  
REGLES DU JEU  
REGLAS  
REGOLE DI GIOCO**







## **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**

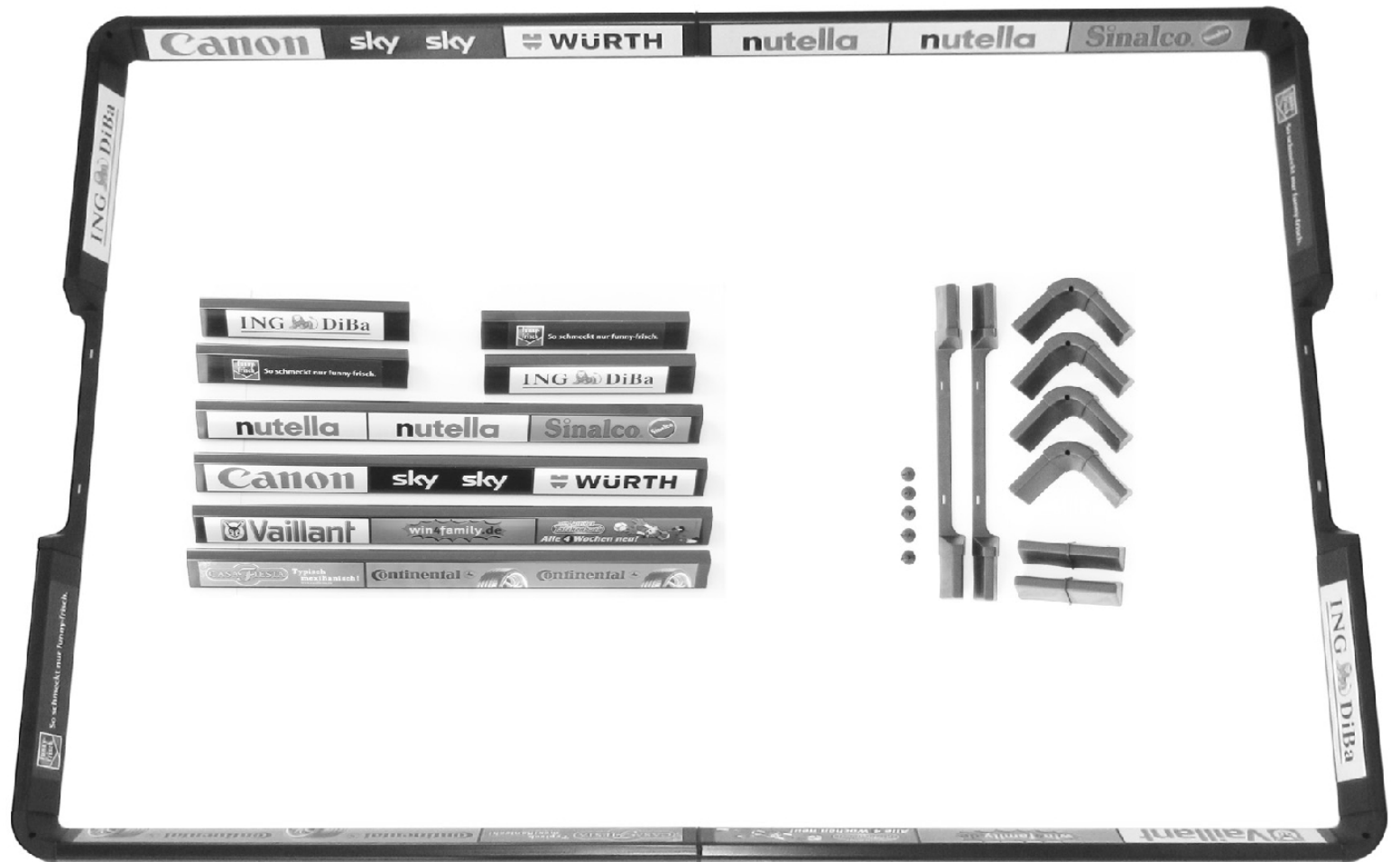
Art-Nr. 7901



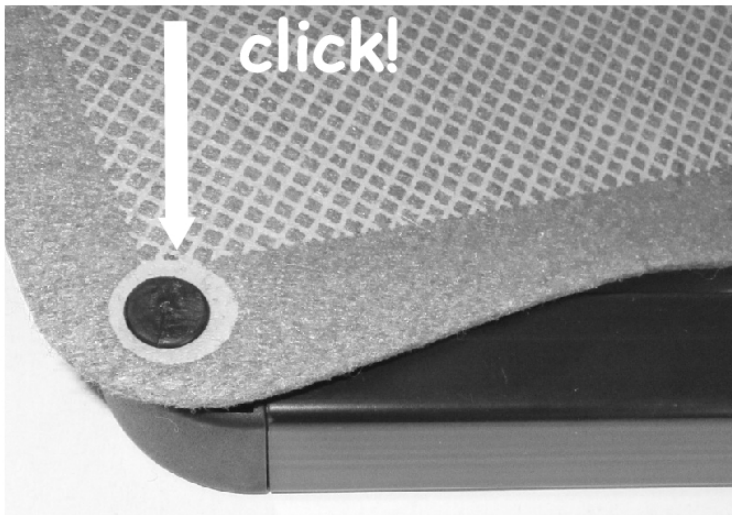


# JUNIOR-CUP · CUP · SUPER-CUP AUFBAUANLEITUNG

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)