



TIPP-KICK®

TIPP-KICK®



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



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 1 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.

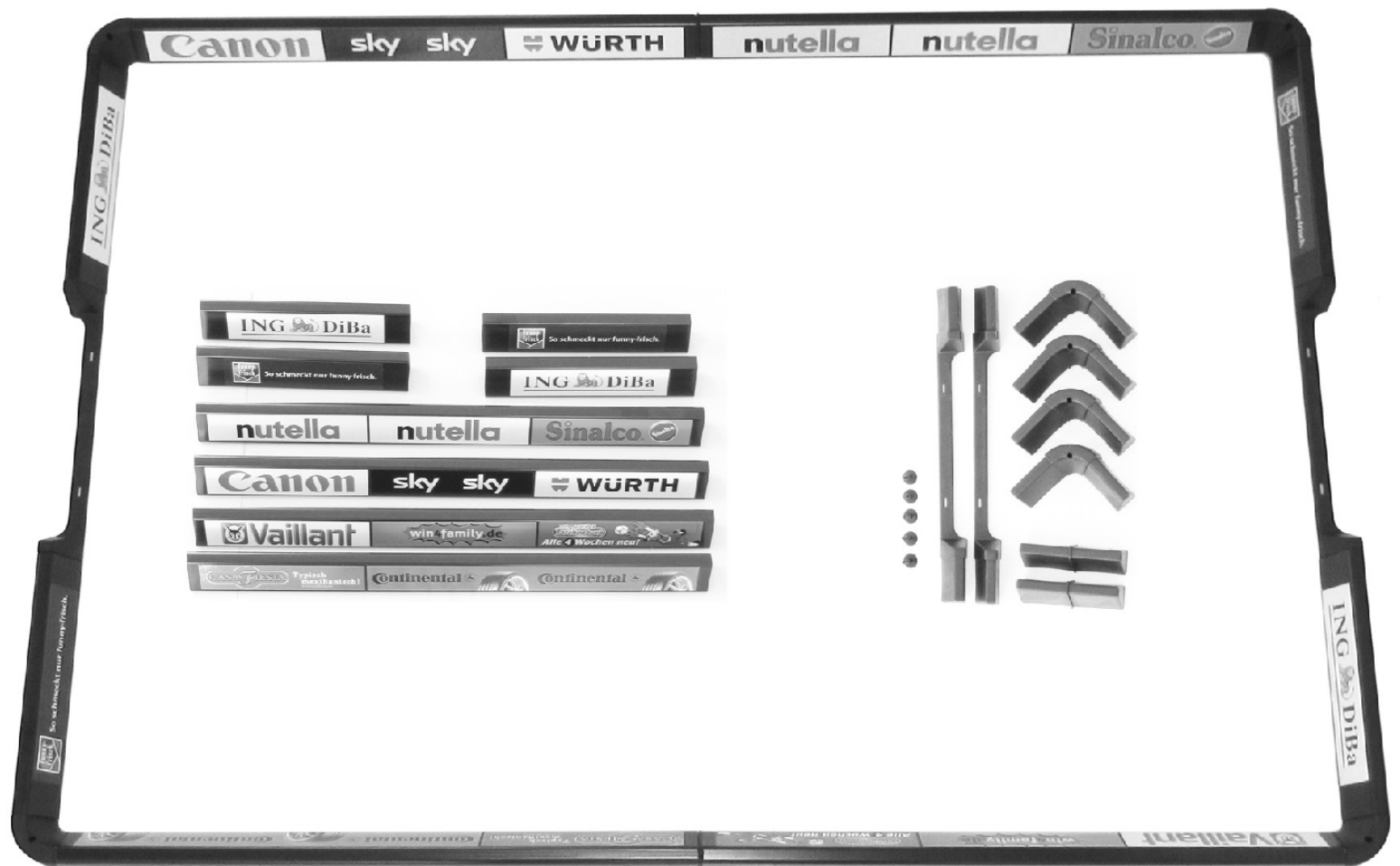
SUPER-CUP ITALIA

Art-Nr. 7901

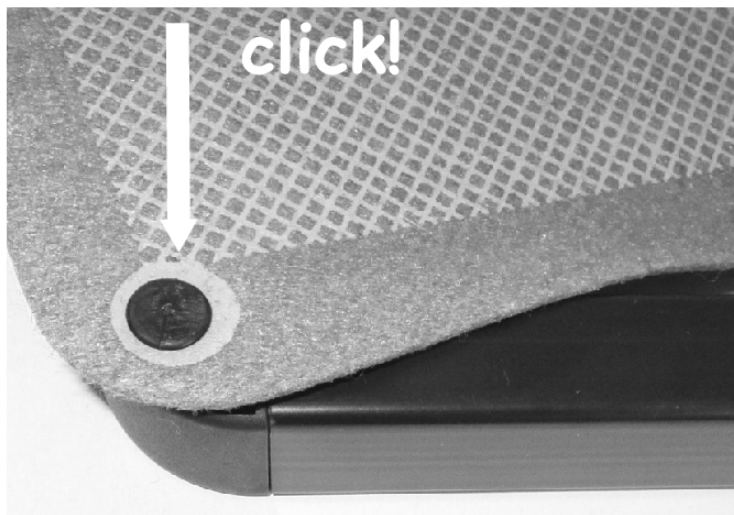


JUNIOR-CUP · CUP · SUPER-CUP AUFBAUANLEITUNG

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 · 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. 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.

FOLLOW US ON:



@tippkick



@tipp_kick



TIPP-KICK

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