



TIPP-KICK®

TIPP-KICK®



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



¡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 juega 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.

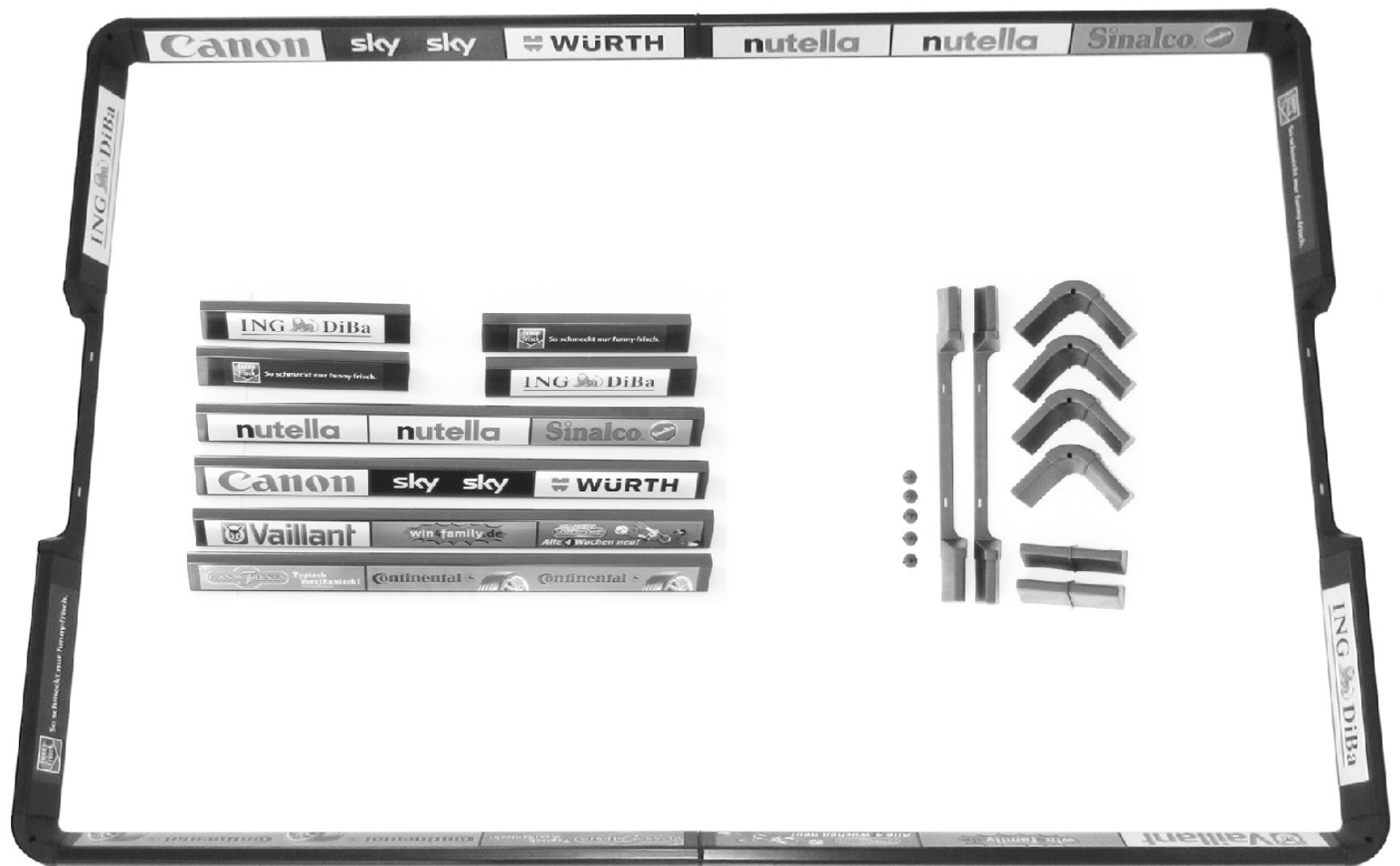
SUPER-CUP ESPAGNA

Art-Nr. 7901

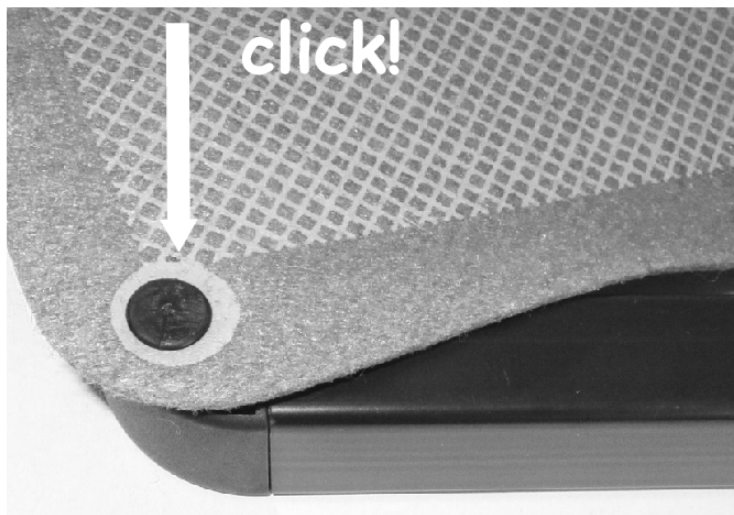


JUNIOR-CUP · CUP · SUPER-CUP AUFBAUANLEITUNG

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 · 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