



PRAVIDLA HRY

- 1. Příprava:** Rozbalte hrací podložku, postavte brankáře a umístěte modrý box za černý držák branky. Zavedte branky do držáků a hra může začít!
- 2. Týmy:** Vždy proti sobě hrají dva týmy. Každý tým se skládá z jedné herní figurky a brankáře.
- 3. Výběr barvy míče:** Míč pro hru Tipp-Kick je dvoubarevný. Každý hráč si vybere jednu barvu míče.
- 4. Hra:** Barva míče určuje, kdo je na řadě. Hráči mohou kopat do míče vždy, když je jejich barva nahoře.
- 5. Délka hry:** Jedna hra trvá 2 x 5 minut. O poločase se mění strany a barvy míče.
- 6. Vítězství a prohra:** Kdo má po uplynutí hrací doby nejvíce gólů, vyhrává hru. Hra končí remízou, pokud oba týmy vstřelí stejný počet gólů.

Princip hry: V zápase Tipp-Kick je herní figurka zároveň tvůrcem hry, útočníkem a obráncem. Stisknutím červeného tlačítka na hlavě herní figurky se hraje míč a střílí góly. Střely na branku jsou povoleny odkudkoli na hracím poli, míč nesmí být tlačěn. Brankáři mohou hrát každý míč, odrazit jej nebo jej otočit na svou barvu. Střely se odrážejí stisknutím tlačítek na modrém boxu brankáře.

Začátek: Před začátkem hry se míč hodí do vzduchu, aby se určilo, který tým zahájí. Barva míče (při pohledu shora), na které míč přistane, rozhoduje, kdo začne. Zahajovací výkop se provádí ze středového bodu na hřišti, míč musí při zahájení plně opustit středový kruh.

Útok: Na soupeřovu branku lze střílet z jakékoli pozice na hracím poli. Výjimky: Při zahájení hry, výkopu nebo odkopu nelze vstřelit gól, ani když míč nejprve trefí jinou figurku a odrazí se.

Obrana: K obraně proti útoku může obránce vytvořit zeď. Obranná figurka může být položena nebo postavena na hrací pole. Musí však být dodržena minimální vzdálenost dvou délek figurky (15,6 cm) od míče. Na hranici pokutového území tato minimální vzdálenost neplatí a figurka může být postavena i při menší vzdálenosti na pokutovou čáru. Jakmile však míč dotkne pokutové čáry nebo leží v pokutovém území, nelze již vytvořit zeď. Útočník má nyní volnou střelu na branku.

Gól: Míč musí plně překročit brankovou čáru. Gól může vstřelit i brankář.

Výkop: Po vstřelení gólu má výkop ze středového bodu na hracím poli soupeřův tým. Jako na začátku hry musí míč při výkopu plně opustit středový kruh.

Rohový kop: Pokud míč plně překročí základní čáru poté, co jej naposledy dotkla obranná figurka nebo brankář, je rozhodnuto o rohovém kopu pro soupeřův tým. Rohové kopy se provádějí z čtvrtkruhu v rohu hřiště, na stejné straně, kde míč přešel do autu.

Příklad 1: Hráč 2 střílí na branku. Brankář hráče 1 odrazí míč, který se překulí za základní čáru.

Příklad 2: Hráč 2 střílí a míč se odrazí od herní figurky hráče 1 a překulí se za základní čáru.

Aut (nebo „výkop“ u TIPP-KICK): Pokud míč opustí hřiště po straně, následuje aut pro soupeře týmu, který se naposledy dotkl míče. Výkopy se provádějí na stejném místě postranní čáry, kde míč opustil hřiště.

Příklad 1: Hráč 1 střílí a trefí jednu z figurek hráče 2. Míč se překulí za postranní čáru. Hráč 1

pokračuje ve hře na místě, kde míč opustil hřiště. Příklad 2: Hráč 1 střílí a míč se přímo překulí za postranní čáru. Nyní může hráč 2 hrát výkop.

Odkop: Pokud hráč vystřelí míč vedle soupeřovy branky a míč opustí hřiště, následuje odkop pro obránce. Odkopy se provádějí herní figurkou z brankoviště, míč musí přitom plně opustit pokutové území.

Příklad: Hráč 2 střílí se svou figurkou vedle soupeřovy branky. Hráč 1 má odkop.

Penalta: Bílý obdélník před brankou označuje pokutové území. Na penaltu se rozhoduje, pokud soupeř v pokutovém území: – se během hry dotkne míče oblečením nebo tělem. – hraje míč soupeřovy barvy. – se dotkne míče postavenou obrannou figurkou. Penalty se provádějí z bodu pro pokutový kop, bílého bodu uvnitř pokutového území. Brankář musí při penaltě stát svise na brankové čáře a nesmí být před střelou míče pohybován.

Příklad: Hráč 2 střílí se svou figurkou na branku hráče 1. Příklad 1: Hráč 1 se v pokutovém území

dotkne míče rukou. Příklad 2: Hráč 1 postaví nebo položí svou figurku k obraně do svého pokutového území. Hráč 2 smí kopat penaltu.

Přímý volný kop: Při porušení pravidel hry následuje přímý volný kop pro soupeřův tým. Na přímý volný kop se rozhoduje, pokud soupeř: – se během hry dotkne míče oblečením nebo tělem. – hraje nebo tlačí míč soupeřovy barvy. – při výkopu nebo zahájení hry nehraje míč z pokutového území. – nedodrží při obraně minimální vzdálenost dvou délek figurek (15,6 cm). Obranný tým musí při přímém volném kopu dodržet tři délky figurek (23,4 cm) od míče. Přímý volný kop se vždy provádí tam, kde došlo k porušení pravidel. Výjimka: Pokud míč při odkopu nebo zahájení hry nevyjde z pokutového území nebo ze středového kruhu, následuje přímý volný kop z místa, kde míč zůstane ležet.