



TIPP-KICK®

TIPP-KICK® SPIELREGELN

Kick dein Team zum Sieg!

1. Aufbau: Die Spielmatte ausrollen, Bande zusammenstecken, Spielfeld mit den Pins fixieren. Torhüter aufstellen und den blauen Kasten hinter die schwarze Toraufhängung positionieren, die Tore in die Halterung einhängen und schon kann die Partie los gehen!
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. Jede*r Spieler*in wählt jeweils eine Ballfarbe aus.
4. Spielen: Die Ballfarbe bestimmt wer am Zug ist. Spieler*innen 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*in, Stürmer*in und Verteidiger*in 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*die Verteidiger*in 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*die Angreifer*in 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*in 2 schießt auf das Tor. Spieler*in 1 Torwart wehrt den Ball ab, und der Ball rollt über die Grundlinie.

Beispiel 2: Spieler*in 2 schießt, und der Ball prallt gegen Spieler*in 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*in 1 schießt und trifft eine der Spielfiguren von Spieler*in 2. Der Ball rollt über die Seitenauslinie. Spieler*in 1 darf an der Stelle, an der der Ball aus dem Spiel gerollt ist, weiterspielen.

Beispiel 2: Spieler*in 1 schießt und der Ball rollt direkt über die Seitenauslinie. Jetzt darf Spieler*in 2 den Einschuss spielen.

Abstoss: Wenn eine Spieler*in 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*in 2 schießt mit ihrer Spielfigur am gegnerischen Tor vorbei. Spieler*in 1 hat Abstoss.

Strafstoss (Elfmeter): Das weisse Rechteck vor dem Tor markiert den Strafraum. Auf Strafstoss wird entschieden, wenn der*die Gegner*in 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*in 2 schießt mit ihrer Spielfigur auf Spieler *in 1 Tor. Fall 1: Spieler*in 1 berührt den Ball mit der Hand im eigenen Strafraum. Fall 2: Spieler*in 1 stellt oder legt seine Spielfigur zur Abwehr in seinen Strafraum. Spieler*in 2 darf somit einen Elfmeter schießen.

Freistoss: Bei Verstößen gegen die Spielregeln gibt es einen Freistoss für das gegnerische Team. Auf Freistoss wird entschieden, wenn der*die Gegner*in:

- 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.