

tipp-kick .com

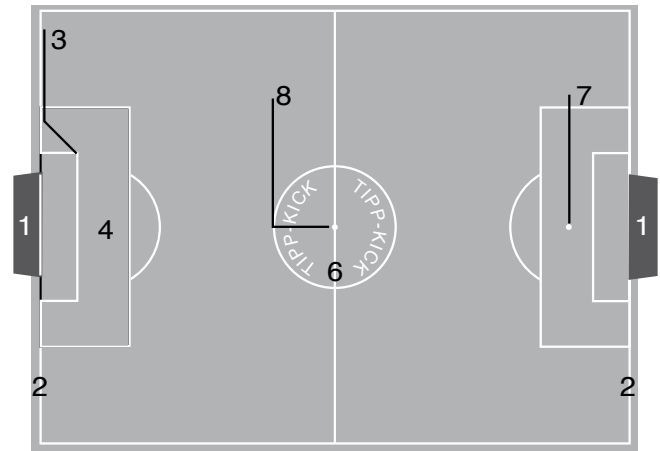
MIEG  **Sport
Spiel**

EDWIN MIEG oHG • D-78054 VS-Schwenningen
Dickenhardtstr. 55 • Germany
Tel.: +49 7720 - 855 880 • Fax: +49 7720 - 855 888
info@tipp-kick.de

TIPP-KICK®

SPELREGLER
SPILLEREGLER
SPELREGELS
PELISÄÄNNÖT
SPĒLES NOTEIKUMI
ŽAIDIMO TAISYKLĖS





- 1) VARTAI
- 2) Vartų linija
- 3) Smūgiavimas nuo vartų Smūgiuojant nuo vartų kamuolys turi išriedėti iš baudų aikštelių.
- 4) Baudų aikštelė
- 5) Kamuolio išmetimas: Žaidimo pradžioje, keičiantis pusėmis, po įvarčio.
- 6) Žaidimo pradžios ratas: Išmetimo metu kamuolys turi išriedėti iš rato.
- 7) Vienuolikos metrų baudinys

Laisvas smūgis

- Perduodant rankomis už baudų aikštelių.
- Kai žaidžiama su priešininko spalvos kamuoliu.
- Kai žaidimo pradžioje arba atmušimo metu kamuolys neišrieda iš išspyrimo rato arba baudų aikštelių.
- Kai atrėmimo metu nesilaikoma reikiamo 2 futbolininkų ilgių atstumo.

Laisvas smūgis

Laisvo smūgio metu būtina laikytis 3 futbolininkų ilgių sumos atstumo. Laisvas smūgis spiriamas nuo tos vietos, kurioje buvo pažeistos taisyklės. Išimtis: smūgiuojant nuo vartų ir žaidimo pradžioje kamuolys neišrieda iš baudų aikštelių arba žaidimo pradžios rato. Laisvas smūgis atliekamas iš to taško, kuriame sustoja kamuolys.

Vartų linija



Įvartis

Visas kamuolys turi būti perskriejęs vartų liniją. Vartininkas taip pat gali spirti įvartį.

Lara spiria į Leonardo vartus. Leonardo vartininkas apsigina, o kamuolys įspiriamas į Laros vartus.

Kampinis

1 atvejis: Lara spiria į vartus. Leonardo vartininkas atmuša kamuolį ir ridena už vartų linijos.

2 atvejis: Lara smūgiuoja, kamuolys atsitrenkia į Leonardo futbolininką ir nurieda už vartų linijos. Lara abiem atvejais gali spirti kampinį. Jei Lara yra vikri ir patyrusi, kampinį gali spirti ir tiesiai į Leonardo vartus, nes tai leistina!

Įmetimas („TIPP-KICK“ – išmetimas)

1 atvejis: Leonardas smūgiuoja ir pataiko į vieną iš Laros žaidimo figūrų. Kamuolys išrieda už šoninės linijos. Leonardas gali pradėti žaisti toje vietoje, iš kurios pradėjo riedėti kamuolys.

2 atvejis: Leonardas smūgiuoja, kamuolys rieda tiesiai už šoninės linijos. Tada Lara gali išmesti.

Atrėmimas

Atmušantį futbolininką visada galima statyti baudų aikštelės linijoje, net kai kamuolio atstumas nuo baudų aikštelės linijos nėra didesnis nei 2 futbolininkų ilgių suma. Išimtis: kamuolys liečia baudų aikštelės liniją ir guli ant puolėjo spalvos, tada saugą būtina išimti iš žaidimo.

Vienuolikos metrų baudinys

Laros futbolininkas spiria į Leonardo vartus.

1 atvejis: Leonardas paliečia kamuolį ranka, būdamas savo baudų aikštelėje.

2 atvejis: Leonardas savo futbolininką pastato arba paguldo baudų aikštelėje, kad jis atliktų saugo funkciją. Lara gali spirti vienuolikos metrų baudinį.

Smūgiavimas nuo vartų

Laros futbolininkas spiria pro vartus. Leonardas gali smūgiuoti nuo vartų.

SPELREGLER

Start

Varje spelare väljer en bollfärg innan spelet kan börja. Exempel: Leonard väljer vit, Lara spelar med svart.

- Vem får börja? (titta på bollen uppifrån)



- Om bollen ligger på vit, får Leonard kicka.



- Om bollen ligger på svart, får Lara kicka.

Byte:

Byt sida och bollfärg i halvtid (efter 5 minuter). Nu spelar Lara med vit och Leonard med svart.

Speltid:

Speltiden är 2 x 5 minuter. Du kan komma överens om annan speltid med dina medspelare.

Segrare:

Den vinner som gör flest mål. Spelet är oavgjort om båda gjort lika många mål.

Speltaktik

Varje lag har en spelare och en målvakt. Beroende på spelet kan man använda 3 olika utspelare. Men där är bara tillåtet med en utspelare på fältet. Bollen sätts i rörelse genom att trycka på knappen. Man får inte flytta på bollen med handen. Målvakten kan försöka fånga varje boll. Målvakten får vrida på bollen och lägga den som sin egen färg.

Offensiv

Leonard och Lara kan skjuta mot motståndarens mål från valfri plats på fältet. Undantag: Passningsspel, inspel och inspark. Detta undantag gäller även för indirekta mål.

Passningsspel

Om Lara har gjort mål, kan Leonard spela passningar (se ritning). Bollen måste lämna avspark-sområdet vid passningsspel.

Försvar

Spelaren måste stå minst 2 sparkar från bollen. Se även försvarslinje.

Mållinje



Mål
Bollen måste rulla helt och hållet över mållinjen. Även målvakten kan göra mål.
Lara skjuter mot Leonards mål. Leonards målvakt fångar bollen och den går in i Laras mål.

Hörna
Exempel 1: Lara skjuter mot målet. Leonards målvakt fångar bollen och bollen rullar över mållinjen.
Exempel 2: Lara skjuter och bollen träffar Leonards utespelare och rullar över mållinjen. Lara får hörn i båda exemplen. Om Lara är duktig och har övat mycket kan hon skjuta hörnan direkt in i Leonards mål, det är tillåtet.

Inkast (TIPP-KICK inspel)
Exempel 1: Leonard skjuter och bollen träffar en av Laras spelare. Bollen rullar över sidolinjen. Leonard får spela bollen igen på den plats där bollen rullade av fältet.
Exempel 2: Leonard skjuter och bollen rullar direkt över sidolinjen. Nu får Lara göra ett inspel.

Försvarslinje
Den försvarande spelaren får alltid placeras på strafflinjen även om avståndet till bollen inte är 2 sparkar. Undantag: Bollen ligger på strafflinjen och på angriparens färg: Försvarsspelaren måste då tas bort.

Straffspark
Lara skjuter med egen spelare mot Leonards mål.
Exempel 1: Leonard rör bollen med handen inom sitt eget straffområde.
Exempel 2: Leonard placerar eller lägger sin spelare i försvarslinje inom sitt straffområde. Lara får skjuta straffspark.

Inspark
Lara skjuter med egen spelare förbi målet. Leonard har inspark.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Pradžia
Prieš pradant žaidimą, kiekvienas žaidėjas pasirenka kamuolio spalvą. Pavyzdys: Leonardas pasirenka baltą, o Lara žaidžia su juodu.

- Kuris gali smūgiuoti? (Į kamuolį žiūrėkite iš viršaus!)



- Jei kamuolys ant baltos spalvos, žaidžia Leonardas.



- Jei kamuolys ant juodos spalvos, žaidžia Lara.

Keitimas
Prabėgus pusei laiko (po 5 minučių), apsieičiama pusėmis ir kamuolio spalva! Dabar Leonardui atitenka balta, o Larai juoda spalva.

Žaidimo trukmė
Žaidimo trukmė – 2 x 5 minutes. Tačiau dėl žaidimo trukmės galima susitarti ir tarpusavyje.

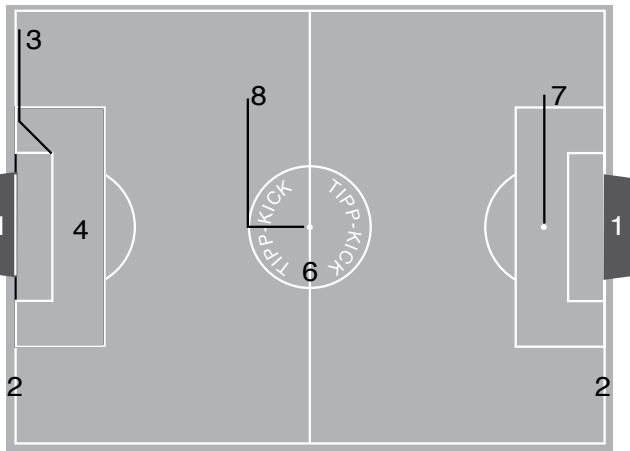
Laimėtojas
Laimi daugiausiai įvarčių pataikęs smūgiuotojas. Jei abu žaidėjai įspiria vienodą įvarčių skaičių, rezultatas lygus!

Žaidimo būdas
Kiekviena komanda susideda iš futbolininko ir vartininko. Atsižvelgiant į žaidimo situaciją, galima naudoti 3 skirtingus futbolininkus. Tačiau žaidimo lauke leidžiama būti tik 1 futbolininkui. Kamuolys varomas nuspaudus futbolininko mygtuką. Kamuolio stumti negalima. Vartininkas gali atmušti kamuolį. Tik jis gali kamuolį stumti ir apversti ant savos spalvos.

Puolimas
Leonardas ir Lara iš bet kurios padėties gali spirti į priešininko vartus. Išimtis – žaidimo pradžia, išmetimas ir smūgiavimas nuo vartų! Šių išimčių atveju netyčia pataikytas įvartis nebus įskaitytas.

Kamuolio išmetimas
Jei Lara įspiria įvartį, tada Leonardo eilė išmesti kamuolį (žr. brėžinį). Išmetimo metu kamuolys turi išriedėti iš žaidimo pradžios rato.

Gynyba
Futbolininkas nuo kamuolio turi būti nutolęs mažiausiai per 2 futbolininkų ilgius. Taip pat žr. atremimą.



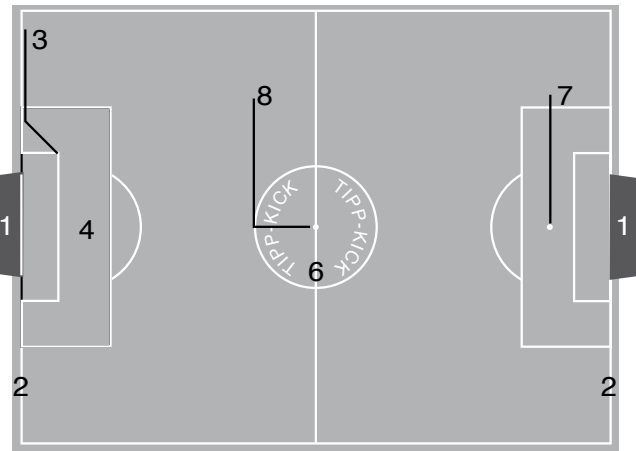
- 1) VĀRTI
- 2) Gala līnija
- 3) Brīvsitiens Veicot brīvsitienu, bumbai jāizripo no soda laukuma.
- 4) Soda laukums
- 5) Sākuma sitiens Spēles sākumā, mainot laukuma puses, pēc vārtu guvuma
- 6) Centra aplis Bumbai pēc sākuma sitiņa jāizripo no centra apļa!
- 7) 11 metru sitiens

Brīvsitiens paredzēts šādos gadījumos:

- pieskaroties bumbai ar roku ārpus soda laukuma;
- gadījumā, ja bumba tiek izspēlēta, ar pretinieka krāsu;
- ja bumba pēc sākuma sitiņa vai sitiņa no vārtiem neizripo no centra apļa vai soda laukuma;
- ja uzbrukuma novēršanas gadījumā netiek ievērots divu spēlētāju garuma attālumš.

Brīvsitiens

Brīvsitiņa gadījumā uzbrūkošajam spēlētājam no aizsardzības spēlētāja jāatrodas trīs spēlētāju garuma attālumā. Brīvsitiens vienmēr tiek izspēlēts no tās vietas, kurā noticis noteikumu pārkāpums. Izņēmums: bumba pēc sākuma sitiņa vai sitiņa no vārtiem netiek izspēlēta no soda laukuma vai centra apļa. Brīvsitiens no tā punkta, kur apstājās bumba.



- 1) MĀL
- 2) Māllinje
- 3) Inspark Bollen māste spelas ur straffområdet vid inspark.
- 4)Straffområde
- 5) Passning: När spelet börjar, vid sidbyte, efter ett mål
- 6) Passningsområde: Bollen māste spelas ur passningsområdet vid passningsspel.
- 7) Straffspark

Frispark dšms:

- nār bollen spelas med handen utanför straffområdet.
- nār bollen spelas med motståndarens färg.
- nār bollen inte spelas ur avsparksområdet eller straffområdet.
- nār avståndet inte är 2 sparkar vid försvarslinje.

Frispark

Försvararen māste stā pā 3 sparkavstånd vid frispark. Frisparken skall spelas från den plats där spelet avblāstes. Undantag: Vid avspark och passning spelas inte bollen från straffområdet eller passningsområdet: Frispark från den punkt där bollen ligger.

SPILLEREGLER

Start

Før spillet starter, velger hver spiller en ballfarge. Eksempel: Leonard velger hvit, og Lara spiller med svart.

- Hvem får sparke? (Se oppe på ballen!)



- Ligger ballen på hvitt, får Leonard spille.



- Ballen ligger på svart, og Lara får spille.

Bytte:

Etter første omgang (etter fem minutter) bytter spillerne side og ballfarge. Nå spiller Lara med hvitt og Leonard med svart.

Spilletid:

En kamp varer i 2 x 5 minutter. Spilletiden kan også avtales fritt.

Vinner:

Den med flest mål vinner. Hvis begge har like mange mål, ender kampen uavgjort!

Spillemåte

Hvert lag består av én utespiller og én målvakt. Avhengig av kampsituasjonen kan tre forskjellige utspillere brukes. Det er imidlertid bare tillatt med én utspiller på banen. Ballen beveges ved å trykke på utspillerknappen. Ballen får ikke skyves. Målvakten kan redde alle skudd. Bare han får lov til å skyve ballen og snu den til sin egen farge.

Angrep

Leonard og Lara kan skyte mot motstanderens mål fra alle posisjoner. Unntakene er utspill fra midten, skudd på mål og utspark. Heller ikke indirekte mål gjelder ved disse unntakene.

Utspill fra midten

Hvis Lara har scoret, får Leonard utspill fra midten (se figuren). Ved utspill må ballen skytes ut av midtsirkelen.

Forsvar

Utespilleren må stilles opp minst to spillerlengder fra ballen. Se også Forsvar.

Värtu līnija



Värti

Bumbai ir pilnībā jāatrodas ar värtu līnijas. Värti ko gūst pretinieka komandas vārtsargs, ir atļauti.

Lara uzbrūk Leonarda vārtiem. Leonarda vārtsargs atsit uzbrukumu, un bumba ieripo Laras vārtos.

Stūra sitiens

1. situācija: Lara sit pa vārtiem. Leonarda vārtsargs atvaira bumbu, un tā aizripo aiz gala līnijas.
2. situācija: Lara sit pa vārtiem, bumba atsitas pret Leonarda spēlētāju un aizripo aiz gala līnijas. Lara abos gadījumos var izspēlēt stūra sitienu. Ja Lara ir izveicīga un daudz trenējusies, viņa arī ar stūra sitienu var trāpīt Leonarda vārtos – tas ir atļauts!

Iemetiens (TIPP-KICK spēlē – iesitiens)

1. situācija Leonards sit un trāpa pa vienu no Laras spēlētājiem. Bumba aizripo pāri laukuma sānu līnijai. Leonards drikst turpināt spēli no tās vietas, kurā bumba ir izripojusi ārā no laukuma.
2. situācija Leonards sit, un bumba aizripo pāri laukuma sānu līnijai. Tagad iesitienu izspēlē Lara.

Uzbrukuma novēršana

Spēlētāju, kas novērš uzbrukumu, vienmēr var novietot uz soda laukuma līnijas, arī tad, ja bumbas attālums līdz soda laukuma līnijai ir mazāks nekā divu spēlētāju garums. Izņēmums: bumba pieskaras soda laukuma līnijai un apstājas ar uzbrucēja krāsu uz augšu; jāņemem spēlētājs, kas paredzēts uzbrukuma novēršanai.

11 metru sitiens

Lara ar savu spēlētāju sit pa Leonarda vārtiem.

1. situācija: Leonards pieskaras bumbai ar roku paša soda laukumā.
2. situācija: Leonards uzbrukuma novēršanai novieto savu spēlētāju stāvus vai guļus savā soda laukumā. Lara var sist 11 metru sitienu.

Brīvsitiens

Lara ar savu spēlētāju aizsit garām Leonarda vārtiem. Leonardam ir brīvsitiens.

SPĒLES NOTEIKUMI

Sākums

Pirms spēles uzsākšanas katrs spēlētājs izvēlas bumbas krāsu. Piemērs: Leonards izvēlas balto, Lara spēlē ar melno.

- Kurš drīkst sist? (Skatieties uz bumbu no augšpusē!)



- Ir uzkritusi baltā puse, spēlē Leonards.



- Ir uzkritusi melnā puse, spēlē Lara.

Maiņa

Puslaikā (pēc 5 minūtēm) tiek mainītas puses un bumbas krāsas! Tagad Leonardam ir melnā, bet Larai – baltā krāsa.

Spēles ilgums

Viena spēle ilgst 2 x 5 minūtes. Par spēles ilgumu var arī vienoties.

Uzvarētājs

Uzvarētājs ir tas, kurš iesitis visvairāk vārtu. Ja abām pusēm ir vienāds gūto vārtu skaits, spēles rezultāts ir neizšķirts!

Spēle

Katra komanda sastāv no spēlētāja un vārtsarga. Atkarībā no situācijas iespējams izmantot trīs dažādus uzbrucējus. Vienlaikus uz spēles laukuma drīkst atrasties tikai viens spēlētājs. Bumba tiek pārvietota, nospiežot spēlētāja podziņu. Bumbu nedrīkst bidīt. Vārtsargs var atvairīt jebkuru bumbu. Tikai vārtsargs drīkst bumbu bidīt un pagriezt to ar savas komandas krāsu uz augšu.

Uzbrukums

Leonards un Lara var uzbrukt pretinieka vārtiem no jebkuras pozīcijas. Izņēmumi ir sākuma sitiens, izspēle no sānu līnijas un brīvsitiens! Izņēmumiem netiek pieskaitīti netieši gūti vārti.

Sākuma sitiens

Ja Lara ir iesitis vārtus, Leonards izspēlē sākuma sitienu (skatiet attēlu). Bumbai pēc sākuma sitiena jāizribo no centra apļa.

Aizsardzība

Spēlētājam jāatrodas vismaz divu spēlētāju garuma attālumā no bumbas. Skatiet arī Uzbrukuma novērsšana.

Māllinje



Mål

Hele ballen må ha krysset mållinjen. Målvaktene kan også score.

Lara skyter mot Leonards mål. Leonards målvakt redder, og ballen går inn i målet til Lara.

Hjørnespark

Alternativ 1: Lara skyter mot målet. Leonards målvakt redder, og ballen triller over målstreken.

Alternativ 2: Leonards skyter, ballen treffer Leonards utespiller og ruller over målstreken. I begge tilfellene får Lara hjørnespark. Hvis Lara er dyktig og har trent mye, kan hun sette hjørnesparket rett i Leonards mål – det er lov!

Innkast (innspark ved TIPP-KICK)

Alternativ 1: Leonard skyter og treffer en av spillerne til Lara. Ballen ruller over sidelinjen.

Leonard kan fortsette å spille fra stedet der ballen rullet over sidelinjen.

Alternativ 2: Leonard skyter, ballen ruller med én gang over sidelinjen. Nå får Lara innspark.

Forsvar

Forsvarsspilleren kan alltid settes på straffemerket, også når avstanden fra ballen til straffemerket ikke er to spillerlengder. Unntak: Ballen berører straffemerket og ligger på fargen til angriperen. Forsvarsspilleren må fjernes.

Ellevemeter

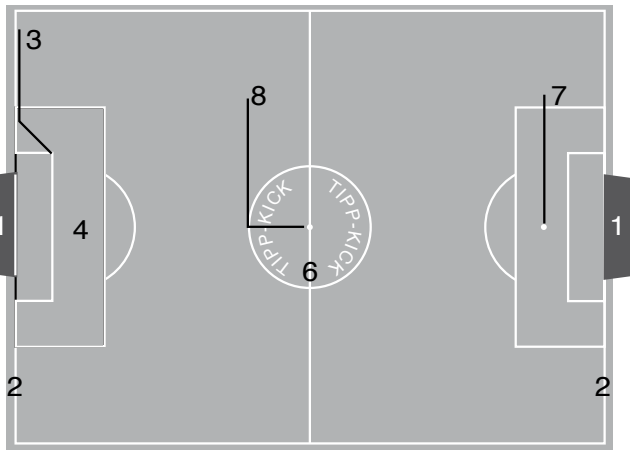
Lara skyter med sin utespiller mot Leonards mål.

Alternativ 1: Leonard berører ballen med hånden i eget straffeområde.

Alternativ 2: Leonard stiller eller legger utspilleren sin i sitt straffeområde for å forsvare seg. I begge tilfellene får Lara skyte fra ellevemeteren.

Utspark fra mål

Lara skyter med utspilleren sin forbi målet. Leonard får utspark.



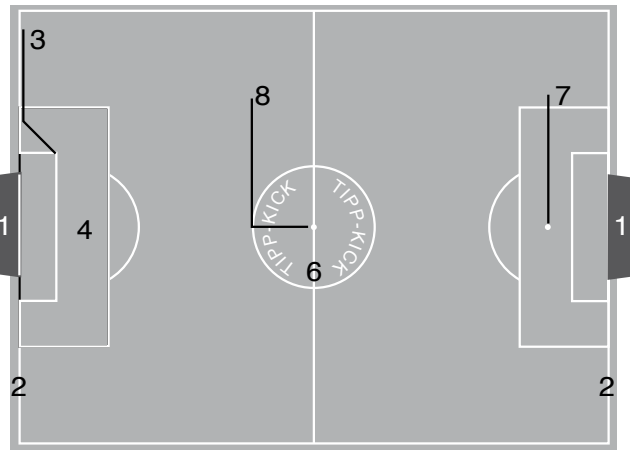
- 1) MÅL
- 2) Mållinje
- 3) Utspark fra mål Ved utspark fra mål må ballen forlate straffeområdet.
- 4) Straffeområde
- 5) Utspill fra midten: Ved kampstart, sidebytte og etter et mål
- 6) Midtsirkel: Ved utspill fra midten må ballen forlate midtsirkelen!
- 7) Ellevemeter

Frispark gis:

- Ved hands utenfor straffeområdet.
- Hvis ballen spilles når ballen har motstanderens farge.
- Hvis ballen ved utspill eller pasning ikke spilles ut fra midtsirkelen eller straffeområdet.
- Hvis avstanden på to spillerlengder ikke overholdes i forsvaret.

Frispark

Ved frispark må forsvareren overholde en avstand på tre spillerlengder. Frisparket tas alltid fra det stedet der regelbruddet skjedde. Unntak: Ballen spilles ikke ut av straffeområdet eller midtsirkelen ved utspark og utspill: Frispark fra det stedet der ballen blir liggende.



- 1) MAALI
- 2) Päätyraja
- 3) Maalipotku Maalipotkulla pallo pitää saada pois rangaistusalueelta.
- 4) Rangaistusalue
- 5) Aloituspotku: Pelin alussa, puoltenvaihdon ja maalin jälkeen
- 6) Keskiympyrä: Aloituspotkulla pallo pitää saada pois keskiympyrästä!
- 7) Rangaistuspotku

Vapaapotkun saa:

- käsin rangaistusalueen ulkopuolella pelattaessa.
- kun pelataan vastustajan värisellä pallolla.
- kun palloa ei aloitus- tai maalipotkulla saada pois keskiympyrästä tai rangaistusalueelta.
- kun puolustettaessa ei noudateta 2 pelaajanmitan etäisyyttä.

Vapaapotku

Vapaapotkua varten puolustajan pitää olla 3 pelaajanmitan päässä. Vapaapotku annetaan aina siitä kohdasta, missä virhe tapahtui. Poikkeus: Palloa ei saada aloitus- tai maalipotkulla pois rangaistusalueelta tai keskiympyrästä: vapaapotku annetaan pisteestä, mihin pallo jää.

Maaliviiva



Maali

Pallon pitää ylittää maaliviiva kokonaan. Myös maalivahti saa tehdä maalin.

Laura ampuu kohti Leon maalia. Leon maalivahti torjuu ja pallo menee Lauran maaliin. Leon maalivahti torjuu ja pallo menee Lauran maaliin.

Kulmapotku

Tapaus 1: Laura ampuu maalia kohti. Leon maalivahti torjuu ja pallo vierii päätyrajan yli.

Tapaus 2: Laura ampuu ja pallo törmää Leon pelaajaan ja vierii päätyrajan yli. Laura saa molemmissa tapauksissa kulmapotkun. Jos Laura on taitava ja harjoitellut paljon, hän voi ampuu kulmapotkun suoraan Leon maaliin - maali hyväksytään!

Sivurajaheitto (sivurajapotku TIPP-KICK-pelissä)

Tapaus 1: Leo laukoo ja osuu Lauran pelaajaan. Pallo vierii sivurajan yli. Leo saa jatkaa peliä siitä kohdasta, josta pallo pyöri ulos kentältä.

Tapaus 2: Leo laukoo ja pallo pyörii suoraan sivurajan yli. Nyt Laura saa sivurajapotkun.

Torjunta

Puolustavan pelaajan saa asettaa aina rangaistusalueen rajalle, silloinkin kun pallon etäisyys rangaistusalueen raja on alle 2 pelaajan mittaa. Poikkeus: Pallo koskettaa viivaa ja on hyökkääjän värillä: puolustaja pitää poistaa.

Rangaistuspotku

Lauran pelaaja ampuu kohti Leon maalia.

Tapaus 1: Leo koskettaa palloa kädellä omalla rangaistusalueella.

Tapaus 2: Leo asettaa pelaajansa torjumaan omalle rangaistusalueelle. Laura saa ampuu rangaistuspotkun.

Maalipotku

Lauran pelaaja ampuu Leon maalin ohi. Leo saa maalipotkun.

SPELREGELS

Start

Eerst kiest elke speler een balkleur. Voorbeeld: Leonard kiest wit, Lara speelt met zwart.

- Wie mag trappen? (kijk van boven op de bal!)



- de bal ligt op wit, Leonard mag spelen.



- de bal ligt op zwart, Lara mag spelen.

Wisselen:

In de rust (na 5 minuten) wordt er van speelhelft en van balkleur gewisseld! Nu speelt Lara met wit en Leonard met zwart.

Duur van het spel:

Een spel duurt 2 x 5 minuten. Naar keuze kan ook een andere speelduur worden afgesproken.

Winnaar:

De speler met de meeste doelpunten wint het spel. Bij evenveel doelpunten aan beide kanten is het een gelijkspel geworden!

Speelwijze

Elke ploeg bestaat uit een veldspeler en een doelman. Afhankelijk van de spelsituatie kunnen er 3 verschillende veldspelers in actie komen. Op het speelveld is echter maar 1 veldspeler toegestaan. De bal wordt via een druk op het spelerknopje verplaatst. De bal mag niet worden geschoven. De doelman kan elke bal tegenhouden. Alleen hij mag de bal schuiven en op de eigen kleur draaien.

Aanval

Leonard en Lara kunnen het doel van de tegenstander vanaf elke plek onder vuur nemen.

Uitzonderingen zijn de aftrap, de intrap en de doeltrap. Ook indirect gemaakte doelpunten tellen bij deze uitzonderingen niet.

Aftrap

Na een doelpunt van Lara begint Leonard het spel weer met een aftrap (zie tekening). Bij de aftrap moet de bal de middencirkel verlaten.

Verdediging

De veldspeler moet ten minste 2 spelerlengtes van de bal worden opgesteld. Zie ook Verdedigen.

Doellijn



Doelpunt

De bal moet de doellijn helemaal gepasseerd zijn. Ook de doelman mag doelpunten maken. Lara schiet op het doel van Leonard. De doelman van Leonard houdt de bal tegen en de bal verdwijnt in het doel van Lara.

Hoekschop

Situatie 1: Lara schiet op het doel. De doelman van Leonard houdt de bal tegen en de bal rolt over de achterlijn.

Situatie 2: Lara schiet en de bal rolt via de veldspeler van Leonard over de achterlijn. Lara mag in beide situaties een hoekschop nemen. Als Lara slim is en veel heeft geoefend, kan ze ook direct uit een hoekschop een doelpunt maken – dat is toegestaan!

Ingooi (bij TIPP-KICK intrap)

Situatie 1: Leonard schiet en de bal raakt een van de spelers van Lara. De bal rolt over de zijlijn. Leonard mag doorspelen op de plek waar de bal het veld verliet.

Situatie 2: Leonard schiet en de bal rolt direct over de zijlijn. Nu mag Lara intrappen.

Verdedigen

De verdedigende speler mag altijd op de lijn van het strafschopgebied worden gezet, ook als de afstand van de bal tot de lijn van het strafschopgebied minder dan 2 spelerlengtes is. Uitzondering: de bal raakt de lijn van het strafschopgebied en ligt op de kleur van de aanvallende ploeg: de verdedigende speler moet worden weggehaald.

Strafschop

Lara schiet met haar speler op het doel van Leonard.

Situatie 1: Leonard raakt de bal in het eigen strafschopgebied met de hand aan.

Situatie 2: Leonard plaatst of legt zijn veldspeler als verdediging in zijn strafschopgebied. Lara mag een strafschop nemen.

Doeltrap

Lara schiet met haar speler naast het doel. Leonard mag een doeltrap nemen.

PELISÄÄNNÖT

Aloitus

Ennen pelin alkua pelaajat valitsevat pallon värin. Esimerkki: Leo valitsee valkoisen, Laura pelaa mustalla.

- Kuka saa potkaista? (katso palloa ylhäältäpäin!)



- pallo on valkoinen, Leon vuoro.



- pallo on musta, Lauran vuoro.

Vaihto:

Puolijalla (5 minuutin päästä) vaihdetaan puolia ja pallon väriä! Nyt Laura pelaa valkoisella ja Leo mustalla.

Peli aika:

Ottelu kestää 2 x 5 minuuttia. Peliajasta voidaan sopia myös toisin.

Voittaja:

Voittaja on pelaaja joka tekee eniten maaleja. Jos molemmat saavat yhtä monta maalia, ottelu päättyy tasapeliin!

Pelitapa

Molemmissa joukkueissa on yksi kenttäpelaaja ja yksi maalivahti. Pelitilanteen mukaan voidaan käyttää kolmenlaista pelaajaa. Kentällä saa kuitenkin olla vain 1 pelaaja. Palloa liikutellaan painamalla pelaajassa olevaa nuppia. Palloa ei saa työntää. Maalivahti voi torjua jokaisen pallon. Vain hän saa työntää palloa ja kääntää sen omalle värille.

Hyökkäys

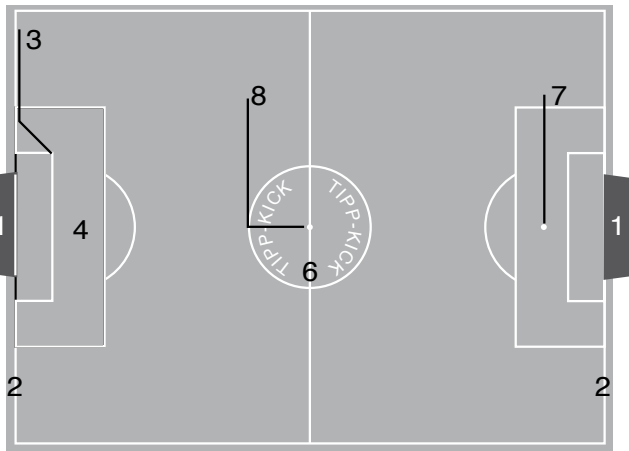
Leo ja Laura voivat ampua mistä paikasta tahansa kohti vastapuolen maalia. Poikkeuksina ovat aloituspotku, sivurajapotku ja maalipotku! Epäsuorasti saatuja maaleja ei myöskään hyväksytä näissä tilanteissa.

Aloituspotku

Jos Laura on ampunut maalin, Leo saa aloituspotkun (katso piirrosta). Aloituspotkulla pallo pitää saada pois keskiympyrästä.

Puolustus

Pelaaja pitää sijoittaa vähintään 2 pelaajan mitan päähän pallosta. Katso myös torjunta.



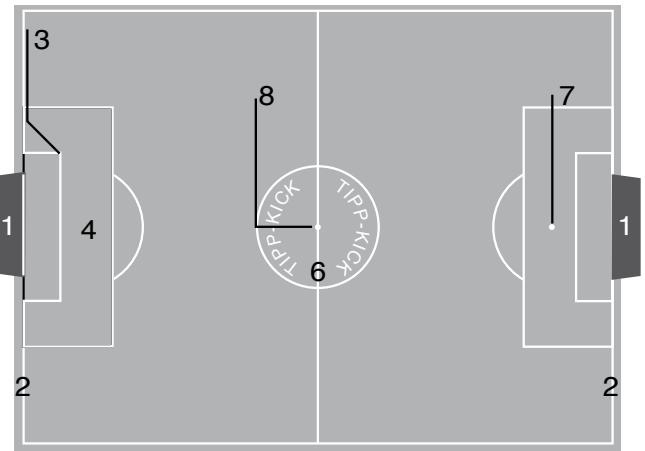
- 1) MÅL
- 2) Mållinje
- 3) Målspark Ved målspark skal bolden forlade straffesparksfeltet.
- 4) Straffesparksfelt
- 5) Udspark Når spillet påbegyndes, der skiftes side og efter et mål
- 6) Midtercirkel Bolden skal forlade midtercirklen ved udspark, når spillet begynder.
- 7) Straffespark

Der dømmes frispark:

- når der lægges hånd på bolden uden for straffesparksfeltet.
- når bolden spilles, selvom modstanderens farve vender opad.
- når bolden ved udspark ikke kommer ud af ud af straffesparksfeltet eller midtercirklen i begyndelse af spillet.
- når forsvarsspilleren ikke overholder en afstand på 2 x figurens længde til bolden.

Frispark

Ved frispark skal forsvarsspilleren holde en afstand til bolden på 3 gange figurens længde. Frispark udføres altid fra det sted, hvor reglerne blev overtrådt. Undtagelse: Hvis bolden ikke kommer ud af straffesparksfeltet eller midtercirklen ved målspark og udspark, dømmes der frispark fra det sted, hvor bolden bliver liggende.



- 1) DOELPUNT
- 2) Achterlijn
- 3) Doeltrap Bij de doeltrap moet de bal het strafschopgebied verlaten.
- 4) Strafschopgebied
- 5) Aftrap: Bij het begin van het spel, na het wisselen van speelhelft, na een doelpunt
- 6) Middencirkel: Bij de aftrap moet de bal de middencirkel verlaten.
- 7) Strafschop

Vrije trappen:

- bij hands buiten het strafschopgebied.
- bij het spelen van de bal met de kleur van de tegenstander.
- als de bal bij de aftrap of een doeltrap de middencirkel of het strafschopgebied niet verlaat.
- als de verdediging een afstand van minder dan 2 spelerlengtes in acht neemt.

Vrije trap

Bij een vrije bal moet de verdediger een afstand van 3 spelerlengtes in acht nemen. De vrije trap wordt altijd op de plaats van de overtreding genomen. Uitzondering: bij de aftrap of een doeltrap heeft de bal de middencirkel of het strafschopgebied niet verlaten. Vrije trap op het punt waar de bal blijft liggende.

SPILLEREGLER

Start
Før spillet påbegyndes, skal hver spiller vælge sin boldfarve. Eksempel: Per vælger hvid, og Lis spiller så med sort.

- Hvis tur er det? (Se oppefra og ned på bolden!)



- hvis den hvide side af bolden vender opad, er det Pers tur.



- hvis den sorte side af bolden vender opad, er det Lis' tur.

Sideskift:
I halvlegen (efter 5 minutter) skiftes der side og boldfarve! Nu er Lis hvid, og Per sort.

Spilletid:
Et spil varer 2 x 5 minutter. Spilletiden kan også fastsættes frit.

Vinder:
Vinderen er den, der scorer flest mål. Hvis det står lige, ender spillet uafgjort!

Sådan spilles spillet
Begge mandskaber består af en fodboldspiller og en målmand. Afhængigt af spillesituationen kan der bruges 3 forskellige fodboldspillere. Men der må kun være 1 fodboldspiller på banen ad gangen. Bolden bevæges ved at trykke på den lille knap på figuren. Bolden må ikke skubbes. Målmanden kan redde alle bolde. Og målmanden er den eneste, der må skubbe til bolden og dreje den over på sit holds farve.

Angreb
Per og Lis kan skyde på modstanderens mål fra alle positioner. Undtagelser: udspark, indspark og målspark! Indirekte mål gælder heller ikke ved disse undtagelser.

Udspark
Hvis Lis har fået mål, skal Per give bolden op (se tegningen). Bolden skal forlade målfeltet ved udspark.

Forsvar
Fodboldspilleren skal være opstillet mindst 2 x figurens længde fra bolden. Se også forsvar.

Mållinjen



Mål
Hele bolden skal passere mållinjen. Mål, der er scoret af målmanden, tæller også. Lis skyder mod Pers mål. Pers målmand parerer, og bolden går i mål hos Lis.

Hjørnespark
Eksempel 1: Lis skyder mod målet. Pers målmand parerer, og bolden ruller over mållinjen.
Eksempel 2: Lis skyder bolden af sted, og den rammer Pers fodboldspiller og ruller over mållinjen. I begge tilfælde dømmes der hjørnespark til Lis. Hvis Lis er dygtig og har øvet sig meget, kan hun også skyde hjørnespark direkte mod Pers mål – det er tilladt!

Indkast (indspark i TIPP-KICK)
Eksempel 1: Per skyder til bolden, der rammer en af Lis' figurer. Bolden ruller ud over sidelinjen. Per må spille videre fra det sted, hvor bolden spillede ud over sidelinjen.
Eksempel 2: Per skyder til bolden, der ruller direkte ud over sidelinjen. Her dømmes der indspark til Lis.

Forsvar
Forsvarsspilleren må gerne opstilles på straffesparksfeltets linje, også selvom afstanden mellem bolden og denne linje ikke er 2 x figurens længde. Undtagelse: Hvis bolden rører straffesparksfeltets linje og ligger på angriberens farve, skal forsvarsspilleren fjernes.

Straffespark
Lis' spiller skyder mod Pers mål.
Eksempel 1: Per berører bolden med hånden i sit eget straffesparksfelt.
Eksempel 2: Per placerer til forsvar sin spiller i sit eget straffesparksfelt. Der dømmes strafspark til Lis.

Målspark
Lis' spiller skyder forbi målet. Per skal foretage målspark.