suva

Règles du jeu Tipp-Kick

La couleur du ballon détermine le coup d’envoi.
- Avant le début du match, les participants choisissent la couleur du ballon (blanc ou noir).
- La couleur dominante, vue de dessus, détermine qui joue.

De quelle distance peut-on tirer au but?
- Tirer au but est toujours possible, sauf au moment du coup d’envoi.

Comment utiliser son joueur de champ en défense?
- En phase défensive, vous pouvez placer votre joueur de champ à une distance au moins équivalente à deux fois sa hauteur par rapport au ballon.
  – Vous pouvez toujours placer votre joueur de champ à la limite de la surface de réparation, même si la distance entre celle-ci et le ballon est inférieure à deux fois la hauteur du joueur.
- Dès que le ballon entre dans la surface de réparation, le joueur de champ n’a plus le droit de défendre.

Comment tirer les corners et les touches?
- Les règles sont les mêmes que pour le football.
- Vous pouvez, dans les deux cas, tirer directement au but.
- Le joueur de champ peut défendre (d’une distance équivalente à deux fois sa hauteur).

Dans quel cas y a-t-il coup franc et comment le tirer?
- Il y a coup franc si, lors du coup d’envoi ou d’une remise en jeu, le ballon ne quitte pas le rond central ou la surface de réparation.
- Il y a également coup franc lorsque la distance de deux fois la hauteur du joueur de champ n’a pas été respectée en défense.
- Vous tirez alors le coup franc à partir du point où le ballon s’est immobilisé.

Combien de temps dure une partie?
- Nous recommandons cinq minutes.

N’oubliez pas: chaque année, 15 000 personnes se blessent au football à la suite d’un comportement anti-sportif. En jouant fair-play, vous restez en lice et en sécurité. Respectez les règles du fair-play et adoptez un style de jeu sportif, sans prendre de risques inutiles.

Suva
Case postale, 1001 Lausanne
État: janvier 2026

Référence
17011-5.f