

UFB Regelwerk

Gültigkeit und Auslegung

In allen Situationen, die durch dieses Regelwerk nicht ausdrücklich geregelt sind, sowie bei Unklarheiten in der Regelauslegung, liegt die endgültige Entscheidungsbefugnis beim Schiedsrichter bzw. bei der Schiedsrichterin.

Die Entscheidungen sind auf Grundlage des Regelwerks sowie im Sinne von Fairness, Sportlichkeit und Spielfluss zu treffen. Einmal getroffene Entscheidungen sind bindend und unanfechtbar.

UFB behält sich vor, bestehende Regeln bei Bedarf kurzfristig zu ändern, zu ergänzen oder anzupassen. Solche Änderungen treten unmittelbar in Kraft und gelten, solange sie von UFB als verbindlich kommuniziert werden. Regelupdates können jederzeit erfolgen und werden entsprechend bekannt gegeben.

Stand: 25.07.2025

Definitionen und Begriffserklärungen:

Stürmerreihe, Sturm = 3er-Reihe

Mittelreihe = 5er-Reihe

Hinten / von hinten, 2er-Reihe, Verteidigung = 2er- und 1er-Reihe

Torwart = 1er-Reihe

Stange = Reihe

Figur, Puppe = Spielfigur

1. SPIELBASICS

1.1. Anstoß und Seitenwahl

- Vor Spielbeginn entscheidet ein Münzwurf über den Anstoß und die Seitenwahl.
- Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet, ob er den Anstoß hat oder die Seite wählen möchte.
- Der Verlierer des Münzwurfs bekommt das Verbliebene.
- In der zweiten Spielhälfte bekommt der Spieler Anstoß, der in der ersten Hälfte keinen Anstoß hatte.
- Nach der ersten Spielhälfte werden die Seiten gewechselt.

1.2. Spielbeginn

- Der Anstoß erfolgt immer von der Mittelfigur auf der 5er-Reihe des Spielers, der Anstoß hat.
- Das Spiel beginnt nach einem „Ready-Protokoll“, bei dem der anstoßende Spieler den gegnerischen Spieler fragt, ob er bereit ist. Dieser hat maximal 3 Sekunden Zeit, um das Bereitsein zu bestätigen.
- Nach einem Tor erfolgt der Anstoß durch den Spieler, der das Tor kassiert hat. Der Anstoß hat nach maximal 5 Sekunden zu erfolgen.

1.3. Gültige Tore

- Ein Tor zählt, wenn der Ball vollständig hinter der Torlinie liegt – unabhängig davon, auf welchem Weg der Ball ins Tor gelangt.
- Eigentore zählen für den Gegner.
- Ein Tor zählt nicht, wenn der Ball von einem Objekt, das nicht zum Kickertisch gehört und außerhalb des Spielfelds liegt, ins Tor springt (z. B. über eine Lampe oder über den Körper).

1.4. Ball im Aus

- Verlässt der Ball den Tisch oder das Spielfeld, erhält der passiv bzw. defensiv agierende Spieler den Ball auf seiner 2er-Reihe.
 - Beispiel: Spieler A schießt von der 3er-Reihe, Spieler B blockt den Ball und der Ball fliegt raus. Spieler B setzt das Spiel auf seiner 2er-Reihe fort.
 - Beispiel 2: Spieler A schießt von der 2er-Reihe, Spieler B blockt den Ball mit der 5er-Reihe und der Ball fliegt raus. Spieler B setzt das Spiel auf seiner 2er-Reihe fort.

1.5. Ball tot

- Kommt der Ball unbeweglich zum Stillstand, ohne dass ein Spieler ihn kontrolliert, wird er wie folgt wieder ins Spiel gebracht:
 - Liegt der Ball zwischen den 5er-Reihen tot, erhält der Spieler Anstoß auf der 5er-Reihe, der zuletzt ein Tor kassiert hat.
 - Liegt der Ball woanders tot, wird er auf die nächstgelegene 2er-Reihe gegeben.

2. ALLGEMEINE SPIELREGELN

2.1. Einzel

- Das UFB-Spielformat wird im Einzel gespielt, d.h. 1 Spieler vs. 1 Spieler.

2.2. Zeitlimits

- Maximale Zeit pro Ballbesitz auf jeder Stange beträgt 10 Sekunden.
- Spielaufnahme nach einem Tor beträgt maximal 5 Sekunden.
- Die Spielaufnahme nach anderen Unterbrechungen muss unverzüglich erfolgen.

2.3. Kurbeln verboten

- Das Kurbeln ist verboten: Eine Drehung der Spielreihe um mehr als 360° vor oder nach Ballkontakt ist nicht erlaubt.

2.4. Passregel zwischen Spielreihen

2.4.1. Pass von der 5er- zur 3er-Reihe

- Ein direkter Pass von der 5er- zur 3er-Reihe ist nur dann regelkonform, wenn die Figur, die den Pass ausführt, den Ball vorher nicht berührt hat – weder seitlich noch frontal oder rückseitig. Der Ball darf sich beim Passen nicht im Stillstand befinden, sondern muss zum Zeitpunkt des Passes in Bewegung sein.
D.h. Erlaubt ist nur ein Pass, bei dem der Ball zuvor von einer anderen Figur abgespielt wurde und sich im Moment des Passes noch bewegt.

2.4.2. Ausnahme: Defensive Annahme-Regel

- Eine Ausnahme von dieser Regel ist die defensive Annahme-Regel, bei der der Ball nach dem Initialkontakt direkt gespielt werden darf.

- Definition der defensiven Annahme-Regel: Wenn eine Spielfigur den Ball aus einer gegnerischen Spielreihe annimmt, darf die gleiche Spielfigur den Ball nach dem Initialkontakt direkt spielen.

2.4.3. Nutzung der Bande

- Die Bande darf beim Passen uneingeschränkt genutzt werden.
- Hinweis: Die Bande gilt nicht als Spielfigur.

2.4.4. Pass von der 2er- zur 5er-Reihe

- Die Passregel von der 2er- zur 5er-Reihe entspricht grundsätzlich der Regel für die 5er- zur 3er-Reihe.
- Ausnahme: Wird ein Ball von der 2er-Reihe gespielt – unabhängig davon, ob er abgegeben wurde – und von der gegnerischen 3er-Reihe berührt, so darf er auf der eigenen 5er-Reihe kontrolliert und gespielt werden.

2.5. Umgreifen und schießen

- Es gibt keine Regeln, die das Schießen nach dem Umgreifen zwischen den unterschiedlichen Spielreihen einschränkt. Schießen direkt nach dem Umgreifen ist erlaubt.

2.6. Schlagfoul

2.6.1. Definition

- Ein Schlagfoul liegt vor, wenn ein Spieler die Möglichkeit hatte, den Ball anzunehmen und zu kontrollieren, dies jedoch durch das Anschlagen einer Spielreihe gegen die Bande durch den Gegenspieler eindeutig verhindert wird.
- Beispiel: Durch eine deutliche Vibration am Tisch oder durch das Bewegen oder Anheben des Tisches.

2.6.2. Bewertungskriterien

- Ob ein Schlag als Foul gewertet wird, hängt von folgenden Kriterien ab:
 - Ballposition: Der Ball befand sich zum Zeitpunkt des Schlages größtenteils vollflächig unter der Spielfigur des annehmenden Spielers.
 - Kontrollposition: Die Figur war in einer realistischen Position zur Ballannahme, sodass eine Ballkontrolle grundsätzlich möglich gewesen wäre.

- Figurenneigung: Die Neigung der Spielfigur wird bei der Beurteilung berücksichtigt. Eine zur Ballrichtung geneigte Figur spricht eher für die Möglichkeit einer Ballannahme und damit für ein Foul. War die Figur hingegen stark vom Ball weg geneigt, spricht dies gegen ein Foul.

2.6.3. Ausnahme

- Wenn der Spieler beim Schlagen den Ball berührt, ist dies kein Schlagfoul.

2.7. Ablenkungsfoul

2.7.1. Schlagfouls als Ablenkungsfoul

- Wird ein Schlagfoul begangen, ohne dass einer der Spieler den Ball berührt, zählt dies als Ablenkungsfoul.
- Begeht der foulende Spieler ein eindeutiges Schlagfoul oder mehrere hintereinanderfolgende Schlagfouls und berührt den Ball dabei nicht, gilt dies als Ablenkung und der gefoulte Spieler erhält den Ballbesitz auf die 5er-Reihe.
- Ein eindeutiges Schlagfoul liegt z.B. vor, wenn der Tisch deutlich vibriert oder der Tisch sich bewegt oder angehoben wird.

2.7.2. Ablenkungsfoul ohne Nutzung des Spielgeräts

- Nur eindeutige Ablenkungsfouls werden geahndet. Ablenkungen sind Bewegungen und Laute, die eindeutig nichts mit dem Spielgeschehen zu tun haben. Der gefoulte Spieler erhält den Ballbesitz dort, wo er den Ball gefangen hätte. Wenn dies in der jeweiligen Spielsituation unklar ist, erhält der gefoulte Spieler den Ball auf die 5er-Reihe.
- Beispiele für eindeutige Ablenkungsfouls:
 - Spieler A fuchtelt mit den Händen vor dem Gesicht von Spieler B.
 - Spieler A schreit Spieler B an.

2.7.3. Time-Reset durch Schlagfouls oder Bewegen des Kickertischs

2.7.3.1. Time-Reset

- Begeht ein Spieler während des gegnerischen Ballbesitzes ein Schlagfoul oder bewegt den Kickertisch in einer Weise, die den Spielfluss eindeutig beeinträchtigt, wird ein Time-Reset verhängt.

2.7.3.2. Wirkung Time-Reset

- Wirkung eines Time-Resets: Bei einem Time-Reset startet die Zeit auf der jeweiligen Spielreihe neu.

2.7.3.3. Strafen

- Strafen bei wiederholten Verstößen während eines laufenden Spielballs:
- Erstes Vergehen: Reset (Zeit startet neu)
- Zweites Vergehen: Reset Warning (Zeit startet neu + Verwarnung)
- Drittes und jedes weitere Vergehen: Penalty-Schuss zugunsten des gefaulten Spielers

2.7.3.4. Definition eines laufenden Spielballs

- Ein Spielball gilt als laufend, bis ein reguläres Tor erzielt wird. Erst danach beginnt ein neuer Spielball mit einem neuen Zyklus potenzieller Verstöße.

2.7.3.5. Definition eines Penalty-Schusses

- Ein Penalty-Schuss ist ein freier Schuss, der einem Spieler nach einem Regelverstoß zugesprochen wird.
- Ablauf und Gültigkeit: Der gefaulte Spieler darf einen direkten Schuss auf das gegnerische Tor ausführen, während der Gegenspieler verteidigt.
- Wird ein Tor erzielt, zählt dieses gemäß der Punkteregelung (1 oder 2 Punkte).
- Wird kein Tor erzielt, gilt der Penalty als beendet, sobald:
 - der Ball den Verteidigungsbereich verlässt (also die 2er- oder 1er-Reihe),
 - oder der verteidigende Spieler den Ball unter Kontrolle bringt.
 - In diesem Fall wird das Spiel an der Position fortgesetzt, an der es sich vor dem Penalty-Schuss befand.
- Hinweis: Ein Penalty-Schuss darf nicht wiederholt werden, es sei denn, es liegt ein erneuter Regelverstoß vor.

2.8. Time-Outs

- Es gibt keine Time-Outs pro Spielhälfte.
- Es gibt ausschließlich die Halbzeit von 3 min.

2.9. Aerials

- Aerial-Schüsse sind erlaubt.

3. Punkte-Regeln

3.1. Punkteverteilung

3.1.1. Punktevergabe

- Tore, die 2 Punkte zählen:
 - Tore, die durch einen Abberschuss von der 3er-Reihe erzielt werden.
 - Tore, die direkt von der 2er- oder 1er-Reihe ins Tor geschossen werden, ohne dass eine eigene Spielreihe den Ball berührt.
- Tore, die 1 Punkt zählen:
 - Alle anderen Tore.

3.1.2. Definitionen

- Abberschuss:

Ein Abberschuss liegt vor, wenn die Figur auf der 3er-Reihe, die das Tor erzielt, den Ball zuvor nicht berührt hat. Der Ball muss von einer anderen Figur derselben Reihe abgegeben oder weitergeleitet worden sein.
- Tore von hinten:

Tore gelten als „von hinten“, wenn sie direkt von der 2er- oder 1er-Reihe geschossen werden.

3.1.3. Ausnahmen zur 2-Punkte-Regel

- Ein Tor zählt nur 1 Punkt, auch wenn es von hinten oder als Abberschuss erzielt wurde, wenn eine der folgenden Bedingungen zutrifft:
 - Berührung durch eigene Spielreihe vor dem Torabschluss:

Beispiel: Ein Schuss von der 2er-Reihe wird von der eigenen 3er-Reihe abgefälscht und geht ins Tor → nur 1 Punkt.
 - Die Schusskraft der schießenden Figur war nicht entscheidend für das Tor.

Das Tor entsteht nicht durch den gezielten Schuss, sondern durch Reaktionen des Gegners oder Zufallseinwirkung.
 - Beispiel 1: Der Spieler schießt von der 2er-Reihe, der Ball wird über die gegnerische Verteidigung abgefälscht und gelangt über die Bande ins Tor.

Dies zählt 2 Punkte, da die Schusskraft entscheidend für das Tor war.

- Beispiel 2: Der Spieler schießt von der 2er-Reihe, der Ball wird vom gegnerischen Spieler aktiv mit dem Torwart abgewehrt, der Ball gelangt über die Bande ins Tor. Dies zählt nur 1 Punkt, da die Schusskraft des Schießenden nicht entscheidend für das Tor war.

3.2. Bonuskarte

- Jeder Spieler hat pro Spielhälfte eine Bonuskarte.
- Ein Spieler, der die Bonuskarte aktiviert, erhält für das nächste Tor (unabhängig von der Art des Tors) 3 Punkte.
- Der Gegner kann die Bonuskarte durch ein eigenes Tor neutralisieren:
 - Neutralisation: Der Gegner kann die Bonuskarte des Spielers neutralisieren, indem er ein Tor erzielt. In diesem Fall wird die Bonuskarte annulliert und der Gegner erhält für das Tor die regulären 1 oder 2 Punkte.
- Aktivierung der Bonuskarte erfolgt über einen Buzzer:
 - Der Buzzer darf nach einem Tor und vor Fortsetzung des Spiels gedrückt werden.
 - Die Bonuskarte kann nur während der 12 Minuten der regulären Spielzeit einer Spielhälfte eingesetzt werden. Die aktivierte Bonuskarte gilt, bis ein Tor gefallen ist. Fällt kein Tor, bleibt sie auch bei der Fortsetzung des Spiels nach Ablauf der Zeit gültig.

4. SPIELABLAUF UND SPIELGEWINN

4.1. Dauer eines Spiels

- Das Spiel besteht aus 2 Spielhälften.
- Jede Spielhälfte dauert 12 Minuten, ohne Unterbrechung der Zeit.
- Zwischen den Hälften gibt es eine Halbzeit von 3 Minuten Pause.

4.2. Entscheidung einer Spielhälfte

- Ziel: Ein Spieler gewinnt beide Spielhälften, um das gesamte Spiel zu gewinnen.
- Nach Ablauf der regulären Spielzeit hat der führende Spieler noch nicht gewonnen.
 - Fortsetzung nach Ablauf der regulären Spielzeit:
 - Zielpunktzahl bestimmen:
 Führt ein Spieler: Zielpunktzahl = Führende Punktzahl + 2 Tore.
 Bei Gleichstand: Zielpunktzahl = Punktzahl eines Spielers + 2 Tore.

- Zielpunktzahl erreichen:

Die Spielhälfte endet, wenn ein Spieler die Zielpunktzahl erreicht.

- Beispiele:
 - Stand: 9:7 → Zielpunktzahl = 11 Punkte.
 - Stand: 11:3 → Zielpunktzahl = 13 Punkte.
- Spielposition beibehalten: Nach Zeitablauf wird das Spiel von der Position fortgesetzt, an der sich der Ball befand.

4.3. Vorzeitige Entscheidung einer Spielhälfte

- Führt ein Spieler mit 20 Toren Vorsprung, wird die Spielhälfte abgebrochen, und der Spieler gewinnt die Spielhälfte.

4.4. Sudden Death

- Steht es nach 2 Spielhälften 1:1, wird ein Sudden Death gespielt:
 - Ein Spieler muss einen Vorsprung von 3 Toren erzielen, um zu gewinnen.
 - Beispiel für Ergebnisse: 3:0, 4:1, 6:3, 10:7.
- Anstoß beim Sudden Death:
Der Spieler, der insgesamt ein besseres Torverhältnis hat, d.h. die Tore beider Spielhälften werden summiert, erhält den Anstoß beim Sudden Death.

5. Strafen bei Zeitverstößen von Regel 2.2

5.1. Strafen bei wiederholten Verstößen

- Erstes Vergehen: Delay Warning
- Zweites Vergehen: 2nd Delay Warning = Ballverlust auf die gegnerische 5er-Reihe
- Drittes Vergehen: 3rd Delay Warning = Ballverlust auf die gegnerische 5er-Reihe
- Viertes Vergehen und jedes weitere Vergehen: Penalty-Schuss zugunsten des gefaulten Spielers
- Die Definition eines Penalty-Schusses ist in „2.7.3.5 Definition eines Penalty-Schusses“ geregelt.

5.2. Zählung der Verstöße

- Die Zählung von Verstößen erfolgt pro laufendem Spielball.

- Ein Spielball gilt als laufend, bis ein reguläres Tor erzielt wurde. Erst mit dem darauffolgenden Anstoß beginnt ein neuer Spielball, bei dem die Zählung der Verstöße zurückgesetzt wird.

6. TIME-RESETS DURCH HIN- UND HERSPIELEN

- Ein Spieler darf den Ball pro Ballbesitz einmal zwischen zwei Spielreihen hin- und herspielen, um ein Time-Reset zu erzeugen.
- Definition eines Ballbesitzes:
Ein Ballbesitz liegt vor, wenn ein Spieler den Ball kontrolliert oder aktiv führt, ohne dass der Ball dabei vom Gegner berührt wird oder in dessen Spielfeldbereich gelangt.
- Reset-Zurücksetzung:
Wird der Ballbesitz durch einen Ballverlust unterbrochen, beginnt ein neuer Ballbesitz, und die Reset-Zählung wird automatisch zurückgesetzt.
- Verstöße durch mehrfachen Time-Reset (innerhalb desselben Ballbesitzes):
 - Auf der 3er-Reihe: direkter Ballverlust zur 2er-Reihe des Gegners.
 - Auf allen anderen Spielreihen: direkter Ballverlust zur 5er-Reihe des Gegners.