

Protokoll der Mitgliederversammlung des Deutschen Kubbb-Bundes e.V. vom 29.03.2025

Ort: Vereinsheim des SV Lengede, Schachtweg 1, 38268 Lengede

Anwesende: Siehe anliegende Anwesenheitsliste

Sitzungsleitung: Jens Meier, Vorsitzender

Protokollführung: Andreas Fach

Beginn: 10.30 Uhr

Ende: 15:20 Uhr

- o Inhaltliche Details zum Versammlungsverlauf bei jedem TOP sind dokumentiert in einer **Präsentation** bei www.dkubbb.de im Bereich Dokumente:
<http://www.dkubbb.de/wp-content/uploads/2025-03-29-mitgliederversammlung-dkubbb-praesentation-vorstand.pdf>
Das Protokoll ist archiviert und online unter: www.dkubbb.de abrufbar.
- o Im weiteren Protokoll wird nicht erneut darauf hingewiesen.

Tagesordnung

1. Begrüßung und Eröffnung
2. Feststellung der ordnungsgemäßen Einladung und der Beschlussfähigkeit
3. Feststellung der stimmberechtigten Mitglieder
4. Bericht des Vorstandes
5. Bericht der Schatzmeisterin
6. Bericht der Kassenprüfer
7. Fragen und Austausch zu den Berichten
8. Entlastung des Vorstandes
9. Bericht vom DKubbb-Vorstands-Wochenende
10. DKubbb-Liga
11. Deutsche Meisterschaften
 - o 3+vs3+ / 6vs6
 - o 2+vs2+
 - o 1vs1
12. Deutsches Kubbb-Ranking
13. EKC 2025 in Port-Jérôme-sur-Seine (Frankreich)
14. Tournament Manager
15. Tournament Portal
16. Kubbb-Initiativen
 - Kubbb on Tour – Kubbb bekannter machen
 - Kubbb idok- Internationaler Tag des Kubbs
 - Kubbb ivkubbc – weltweite virtuelle Challenge
17. Bericht aus den Landesverbänden
18. Anträge
19. Anfragen, Anregungen, offene Diskussion

1. Begrüßung und Eröffnung

(Jens Meier, 10.32 Uhr)

- Jens Meier begrüßt die Versammlung und eröffnet die Sitzung

- Dank an die Organisation von Infrastruktur, Versorgung und insbesondere für die Räumlichkeiten an den SV Lengede
- Essen ist für 13 Uhr geplant
- Vorstellung der Tagesordnung
- Schatzmeisterin Grit Thor kann aus familiären Gründen leider nicht teilnehmen

2. Feststellung der ordnungsgemäßen Einladung und der Beschlussfähigkeit

(Jens Meier)

- Versammlung wurde ordnungsgemäß einberufen und ist beschlussfähig
- Mehr als die Hälfte der Anmeldungen erfolgte innerhalb der letzten 10 Tage vor der Versammlung. Ideen für kommende Mitgliederversammlungen sind, die Anmeldung früher zu schließen, z.B. 14 Tage vorher, sowie die Möglichkeit, Mitgliederversammlungen online durchzuführen, für letzteres ist eine Änderung der Satzung erforderlich

3. Feststellung der stimmberechtigten Mitglieder

(Jens Meier)

- Erläuterung der Stimmkarten und der Stimmberechtigung der natürlichen Personen und der Vereine laut Geschäftsordnung
- Anwesend sind als Mitglieder 15 natürliche Personen, 8 juristische Personen/Vereine - davon stimmberechtigt sind 14 natürliche Personen sowie 8 juristische Personen/Vereine mit insgesamt $2 \times 1 + 6 \times 2 = 14$ Stimmen, keine vertretene Stimme, damit 28 Stimmen.
- Die Teilnahmeliste befindet sich in der Anlage

4. Bericht des Vorstandes

(Jens Meier)

- Wachsende Mitgliederzahlen, aktuell 157 Mitglieder (plus 6 seit MV 2024), davon 15 Vereine (plus 1)
- MKC München als neuer Verein hat 2024 bereits sehr gelungenes Turnier veranstaltet
- Voraussichtlich knapp 30 Turniere werden in 2025 ausgerichtet
- Erwähnung der fortschreitenden Arbeiten an digitalen Werkzeugen und Portalen als willkommene Unterstützung und Erweiterung für alle Aufgaben von Vorstand und Vereinen: Liga, Turniere, EKC, Ranking, Kommunikation
- Alle deutschen Meisterschaften sind unter dem Dach des DKubbB
- DM 3vs3 und DM 6vs6 - TSV Niederndodeleben
- DDM 2vs2 - Saerbeck, Marco Lindenschmidt
- DEM 1vs1 - kubb-sh e.V., Heidgraben
- Etablierte Prozesse: Kubb-Set Verleih, Tournament Manager und Tournament Portal

5. Bericht der Schatzmeisterin

(Jens Meier in Vertretung von Grit Thor)

- Einnahmen in 2024: 5634,29 €
- Ausgaben in 2024: 4445,07 €
- Ergebnis 2024: +1189,22 €
- Kontostand zum 30.12.2023: 4990,58 €
- Kontostand zum 30.12.2024: 6179,80 €

Haushaltsplan für 2025:

- Einnahmeprognose: 5.050€

- Ausgabenprognose: 7.005€

6. **Bericht der Kassenprüfer**

(Henrik Menger, 11.00 Uhr)

- Kassenprüfung hat ordnungsgemäß in Anwesenheit der Schatzmeisterin und der beiden Kassenprüfer stattgefunden
- Es gab keine Beanstandungen und es wurde eine ordnungsgemäße Kassenführung festgestellt
- Basierend auf der Kassenprüfung wurde die Entlastung des Vorstandes empfohlen

7. **Fragen und Austausch zu den Berichten**

(Jens Meier)

- Es gab keine Wortmeldungen

8. **Entlastung des Vorstandes**

Der gesamte Vorstand wurde für die bisherige Arbeit bis zur heutigen Versammlung entlastet.

- 0 Nein-Stimmen
- 0 Enthaltungen
- Die Entlastung des Vorstands erfolgte einstimmig

9. **Bericht vom DKubbB-Vorstands-Wochenende**

(Jens Meier)

- Kurzbericht über ein arbeitsreiches Wochenende
- Neben Aufgaben zur langfristigen Ausrichtung des DKubbB werden in der heutigen Versammlung Ergebnisse des Vorstands-Wochenendes in den jeweiligen TOPs vorgestellt

10. **DKubbB-Liga**

(Andreas Thor)

- Rückblick auf die Liga 2024: 123 Aktive aus 9 Bundesländern; 40 Teilnehmende am Ligafinale am 14.09.2024 in Lengede
- Großen Dank an alle Ligaleiter des vergangenen Jahres
- Ausblick auf die neue Saison: Neu ist die Dokumentation über den Tournament Manager / <https://www.live.dkubbb.de/>
- Prozedere wie im letzten Jahr, einheitliches Punktesystem
- bisher 82 Anmeldungen, der Anmeldeschluss 13.04.2025 sollte nicht scharf gehandhabt werden

11. **Deutsche Meisterschaften**

(Andreas Thor)

- DM 3vs3 und 6vs6 sowie Stöbel-Cup am 06./07.Juni in Niederndodeleben
- DM 2vs2 (DDM) am 28. Juni 2025 in Saerbeck
- DM 1vs1 (DEM) am 30. August 2025 in Heidgraben
- Thorsten Fölsch vom TSV Niederndodeleben stellt die Planung zur DM 3vs3 & 6vs6 & Stöbel-Cup in Niederndodeleben vor, DM ist eingebettet in Rahmen zum 125. Jubiläum des TSV mit großem Festprogramm. Campen wieder möglich, dieses Jahr wird Schwimmbad geöffnet sein
- In Kooperation mit dem BSV Kubbb Erkelenz kann ein Shuttle-Service von der DM in Niederndodeleben am 07. Juni zum Kubbb Mött in Erkelenz am 08.Juni organisiert werden

- DM 2vs2 (DDM) findet in 2025 in Saerbeck in der Sparkassen-Arena statt
- Format und Rahmenbedingungen wie in den letzten Jahren, Anpassungen der Wertung im DKubbB-Einzelranking, siehe Homepage des DKubbB
- Anmeldung wird demnächst online gestellt über das Tournament Portal

12. Deutsches Kubb-Ranking

(Sven Jähne)

- Rückblick aufs letzte Jahr:
- Top 6 im Zusammenhang mit EKC-Qualifikation umgesetzt
- Nach wie vor wichtig: jährlich neue Meldung über Formular für die Veranstalter auf der Homepage des DKubbB - spätestens 6 Wochen vor dem Turniertermin
- Neu im Ranking waren 2024 Winter Kubb Mött, Münchener Kubb Open und Sachsen-Anhalt-Trophy

- Ehrung Ranking-Sieger und Platzierte
 - 1. TEAMWERTUNG Gipfelstürmer
 - 2. TEAMWERTUNG de Woody's
 - 3. TEAMWERTUNG kubb-sh 1
 - 1. EINZELWERTUNG Jais Langer
 - 2. EINZELWERTUNG Sven Mampe
 - 3. EINZELWERTUNG Wolfgang Menger

13. EKC 2025 in Port-Jérôme-sur-Seine, Frankreich

(Andreas Thor)

- Sechste EKC im sechsten Land (bisher Schweiz, Belgien, Deutschland, Schweden, Tschechische Republik)
- Rückblick auf die vergangene EKC '24 Hradec Králové: beeindruckende und mitreißende Referenz für Kubb weltweit!
- Ausblick auf das nächste Jahr
- Fragen zum Turnier und zur Veranstaltung an info@dkubbb.de

14. Tournament Manager

(Andreas Fach)

- Mittlerweile etablierte App und Plattform für Veranstalter zur Durchführung des Turniers von Lukas Huser; live.dkubbb.de
- Spart Aufwand / Zeit / Ressourcen und erzeugt Teilhabe, unabh. von Teilnehmerzahl
- Mehrwert für Organisatoren, Spielende, Zuschauer, Scouts, Statistik, Breitenwirkung Kubbssport, Einordnung Kostenaufwand
- Perspektivisch geplant: Kopplung des Tournament Portals mit dem Tournament Manager

15. Tournament Portal

(Holger Meier)

- Vorhaben für Organisatoren: Anmeldung Ranking, Freischalten Registrierung für Aktive, Anmeldefrist
- Perspektivisch: Nachricht zu Änderung der Daten der Teilnehmenden - später direkt online, Bestätigung via Email; Verbindung Portal und Manager
- Programmierung der Plattform weiter durch Mathias Bräu
- Kommentar Thomas Funk: Schönen Gruß an Matthias Bräu - tolle Arbeit!"

16. **Kubb-Initiativen**

(Holger Meier, Andreas Fach)

- IDOK2025 - Internationaler Tag des Kubbs - Motto 05.05.2025: Greetings to your friends
- Posts bei facebook immer mit #idokubb #dkubbb

- Entwicklung der Community - Außenwirkung mit stimmungsvollen Events, Wahrnehmung der lokalen und digitalen Öffentlichkeit adressieren - Atmosphäre schlägt spielerische Klasse
- Kubb on Tour: 5 x 100 EUR für Aktionen in 2025 ausgelobt durch DKubbB, Ziel: Kubb bekannter machen + attraktiver + leichter Zugang für Einsteiger!
- Anträge ab heute erwünscht: Unterstützung für Sidekicks auf Turnieren, Messen & Veranstaltungen

- IVKUBBC 01.04. - 11.05.2025 Kooperation DKubbB und Spanish Kubb Association (AEK)
Rückblick IVKUBBC 2024 - Teilnehmende: 41 aus FR, BE, ES, DE, US
Vorhaben longterm: Modus als "spanish challenge" als Sidekick auf Turnieren oder anderen Veranstaltungen

17. **Bericht aus den Landesverbänden** (Holger Liebelt)

- nach Gründung in 2024 nunmehr Kontaktaufnahme zum Landessportbund / Kreissportbund Bad Eilsen

18. **Anträge** (verlesen von Jens Meier)

Anträge

(1)

Olaf Klemt

Eingang 09.02.2025

Antrag auf Änderung der Punkteverteilung im Einzelranking

Der / Die Ausrichter eines Turniers, der nicht mitspielt, bekommt 80 % der Rankingpunkte vom Sieger. Diese müssen vorab dem Rankingverantwortlichen gemeldet werden. Die Änderung ist ab 2025 gültig.

Begründung: Durch sein Arrangement ein Turnier auszurichten, fehlen dem Ausrichter wichtige Rankingpunkte. Das ist eine Benachteiligung.

#

Abstimmung: 15 Ja, 9 Nein, 4 Enthaltungen – mehrheitlich angenommen

(2) Anträge aus der AG Regelwerk, begleitend beraten mit dem Vorstand, gemeinsam gestellt durch die einzelnen AG-Mitglieder Maik Gärber, Matthes Wiechmann, Sven Thiele, Andreas Fach.

Eingang 12.03.2025

Folgende überarbeitete und ergänzte Version des Regelwerks des DKubbB soll mit Abstimmung auf der Mitgliederversammlung 2025 in Kraft treten.

Die acht inhaltlichen Anträge zum Regelwerk sind gegliedert in einen übergreifenden Antrag (RW01) und mehrere spezielle Einzelanträge (RW02 bis RW08).

Der übergreifende Antrag umfasst erwartbar unstrittige inhaltliche und redaktionelle Änderungen. Vieles wurde bislang einvernehmlich so gespielt, stand aber noch nicht formuliert im Regelwerk – hier gehen wir von einer einfachen Annahme durch die Mitgliederversammlung aus – ein einfacher formaler Akt für das Protokoll. Der übergreifende Antrag umfasst die gesamte Neufassung des Regelwerkes ohne die speziellen Einzelanträge.

Die speziellen Einzelanträge behandeln Regelvorschläge für Situationen, welche eher unterschiedliche Meinungen erwarten lassen. Hier möchten wir eine Abstimmung unabhängig von anderen Einzelanträgen ermöglichen.

Überarbeitet wurden die Kapitel 5. Abwerfen, 6. Einwerfen, 7. Aufstellen der Kubbs, 10. Königswurf. Ihr braucht euch also nur auf diese Kapitel zu konzentrieren. **Blau hinterlegter Text** stellt unveränderte Kapitel dar.

Mit dem Antrag RW00 wird die redaktionelle Überarbeitung des Regelwerks nach der Mitgliederversammlung durch die AG Regelwerk in Zusammenarbeit mit dem Vorstand geregelt. Evtl. sind kleine formelle Anpassungen nötig, nachdem alles inhaltlich durch die Mitgliederversammlung verabschiedet wurde.

#RW00

Die AG Regelwerk des DKubbB wird begleitet durch den Vorstand des DKubbB redaktionelle Anpassungen vornehmen können, die das Regelwerk leichter lesbar und frei von inneren Widersprüchen gestalten.

Anträge aus der AG Regelwerk, begleitend beraten mit dem Vorstand, gemeinsam gestellt durch die einzelnen Mitglieder Maik Gärber, Matthes Wiechmann, Sven Thiele, Andreas Fach

RW00

Abstimmung; 28 Ja, 0 Nein, 0 Enthaltungen – einstimmig angenommen

#RW01 – übergreifender Antrag mit Ausnahme der durch # RW0x ...# markierten speziellen Einzelanträge RW02 bis RW08

Regelwerk

Offizielles Regelwerk des Deutschen Kubb-Bund e.V.

Präambel

Kubb ist Spiel, Sport und Wettkampf zugleich und verdankt einen wichtigen Teil seiner Faszination dem Ehrgeiz und den Emotionen der antretenden Spielerinnen und Spieler. Ebenso bedeutend ist der aus Schweden stammende Leitsatz

„Kubb unites people and brings peace on earth.“

Kubb fördert auf spielerische Weise die Völkerverständigung, welche auf einer gelassenen und positiven Grundeinstellung der SpielerInnen fußt. Dazu gehört ein freundlicher und respektvoller Umgang auf Augenhöhe.

Neulinge sind herzlich willkommen, weshalb Ihnen bei aller Förderung und Forderung mit gesundem Menschenverstand und angemessener Nachsicht zu begegnen ist. Ein ausgeprägter Sinn für Fairness ist bei allen TeilnehmerInnen von zentraler Bedeutung. Regelverstöße sind folglich von jedem selbst anzuzeigen und die Gesundheit aller Beteiligten ist nach bestem Wissen und Gewissen zu schützen.

Das Miteinander aller Spielerinnen und Spieler ist wichtiger als das Gegeneinander auf dem Spielfeld. Kubb zu spielen bedeutet für uns, einander respektvoll zu begegnen und fair zu spielen.

Grundsätzlich sind bei Spielen keine SchiedsrichterInnen anwesend. Von allen SpielerInnen wird erwartet, dass sie ihr eigenes Verhalten reflektieren, gemeinsam beurteilen lassen und Fehlerpotenzial eingestehen.

Obwohl das Regelwerk des DKUBBB bereits einen soliden Rahmen für sportlich faire Begegnungen bildet, ist eine unklare Situation im Spiel immer möglich. Alle SpielerInnen sind aufgerufen, in diesem Fall zunächst einen Konsens mit den an diesem Spiel beteiligten SpielerInnen zu finden.

Wenn kein Konsens zu finden ist oder die Übernahme durch eine schiedsrichtende Person gewünscht wird, die eine Spielsituation entscheidend beurteilt, soll sich an die Turnierleitung für die Berufung einer unvoreingenommenen SchiedsrichterIn gewendet werden.

Jede SpielerIn hat das Recht, den Gegner angemessen aufzufordern, Trash-Talk, störendes Verhalten, zu nahen Aufenthalt, Bewegungen bzw. Tätigkeiten an allen Spielfeldaußenlinien oder ähnliche Handlungen mit irritierendem Potenzial zu unterlassen. Darauf angesprochene SpielerInnen passen ihr Verhalten entsprechend und unverzüglich an. Alle sollen dahingehende Aufforderungen anderer SpielerInnen respektieren und akzeptieren sowie das Verhalten unterlassen, das deren Konzentration bzw. ein faires Kubbspiele stört.

Als Teilnehmer aller Turniere im öffentlichen Raum muss jede/r darauf achten, dass mit Würfeln jeglicher Spielobjekte keine anderen SpielerInnen oder ZuschauerInnen gefährdet werden.

Das Organisationskomitee eines jeden Turniers übt das Recht aus, SpielerInnen und Mannschaften bei unsportlichem Verhalten zu disqualifizieren oder vom Turnier auszuschließen.

1. Ziel des Spiels...

... ist es, alle Kubbs im gegnerischen Feld und anschließend den König mit den Wurfhölzern umzuwerfen und damit das Spiel zu gewinnen. Wird der König vorzeitig mit Kubb oder Wurfholz zu Fall gebracht, hat die gegnerische Mannschaft gewonnen.

2. Vorbereitungen

Kubb wird auf einem Spielfeld von 5m Breite x 8m Länge gespielt, auf dessen beiden Grundlinien jeweils 5 Kubbs stehen. In der Mitte des Spielfeldes steht der König. Es gibt drei gängige Kubbsets für Turniere, deren Elemente folgende Breitenmaße haben:

Großes Set: 1 König 9,0 cm; 10 Kubbs 7,0 cm; 6 Wurfhölzer 4,5 cm

Kleines Set: 1 König 7,5 cm; 10 Kubbs 6,0 cm; 6 Wurfhölzer 4,0 cm

Prinzipiell ist Kubb mit beliebig großen Teams spielbar, auf Turnieren besteht eine Mannschaft aber in der Regel aus drei bis sechs Spielern, welche die sechs Wurfhölzer möglichst gleichmäßig untereinander aufteilen und in frei gewählter Reihenfolge werfen.

3. Anwurf

Beide Teams bestimmen je einen Spieler, welcher zum Anwurf antritt. Sie stellen sich gegenüber an die jeweilige Grundlinie. Ein Dritter zählt gut hörbar von Drei auf Null herunter und auf Null versuchen die Duellanten ihre Wurfhölzer gemäß der in „5. Abwerfen der Kubbs“ beschriebenen Wurftechnik möglichst nah am König landen zu lassen, ohne dass dieser fällt. Der Nähere gewinnt den Anwurf, eine Berührung des Königs ist dabei erlaubt. Fällt er jedoch, so einigen sich beide Parteien auf den Verursacher, welcher damit den Anwurf verliert.

Sollten beide Seiten gleich nah am König gelandet sein, ihn zu Fall gebracht haben oder sich nicht einigen können, wird der Anwurf wiederholt. Für die Bewertung der kürzesten Entfernung zum König zählt das gesamte Wurfholz, also sowohl Mantel- als auch Deckelfläche.

Der Gewinner des Anwurfs darf eine Seite wählen oder entscheiden, welches Team die ersten Würfe erhält. Der Verlierer erhält die übrig gebliebene Entscheidung. Wird über mehrere Sätze gespielt, so wechseln die Teams nach jedem Satz die Seiten sowie das Recht, den Satz eröffnen zu dürfen.

4. Erste Wurfrunde

Team A startet mit 2 Hölzern, Team B wirft 4, danach erhält jedes Team pro Wurfrunde 6 Hölzer.

5. Abwerfen der Kubbs

Der Wurf ist einhändig von unten nach vorn auszuführen. Rückwärts oder vorwärts gerichtete Rotationen sind dabei erlaubt, eine Abweichung der Rotationsebene von mehr als 30 ° von der Vertikalen ist dagegen regelwidrig. Um das Konfliktpotential gering zu halten, sollte es das Ziel eines jeden Spielers sein, absolut senkrecht zu werfen.

Der Abwurf erfolgt mit jeweils einem Wurfholz. Abwürfe erfolgen erst, nachdem alle Kubbs im Feld vollständig ruhen.

Die werfende Person steht dabei hinter ihrer Grundlinie bzw. Abwurflinie mit beiden Füßen innerhalb der verlängerten Seitenlinien.

Die Abwurflinie ist eine imaginäre Linie parallel zur Grundlinie durch den am weitesten an der Mittellinie stehenden Feldkubb des Gegners.

Das Überschreiten der Grund- bzw. Abwurflinie und der Seitenlinien während oder infolge der Wurfbewegung ist nicht gestattet.

RW01

Abstimmung: Bei 6 Nein-Stimmen und 2 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

#RW02

Als Überschreiten gilt jede Situation, in welcher die werfende Person infolge der Wurfbewegung den Boden außerhalb der Seitenlinien und vor der Wurflinie berührt.

Unabhängig davon darf die werfende Person nicht den Bereich außerhalb der Seitenlinie und Wurflinie betreten, bevor alle Spielelemente zum Ruhen gekommen sind.

RW02

Abstimmung: Ohne Gegenstimmen und Enthaltungen einstimmig angenommen

#

Sämtliche Vergehen werden bestraft, indem die jeweils gefallenen Kubbs wieder genauso, wie sie vorher standen, aufgestellt werden, ohne dass der Wurf wiederholt werden darf. Im Interesse des Sports ist hier zunächst eine Verwarnung auszusprechen und einzelne Ausrutscher sind zu tolerieren.

Ggf. an beiden Enden der Mittellinie gesetzte Markierungsstäbe dienen lediglich der Orientierung und können auf Wunsch des Werfers temporär entfernt werden.

Fällt ein Grundlinienkubb, während in der dazugehörigen Feldhälfte noch Feldkubbs stehen, so gilt er nicht als gefallen und wird sofort wieder am ursprünglichen Ort aufgestellt.

Kubbs, welche sich nur mit Hilfe von Begrenzungspflöcken, Wurfhölzern oder anderen Kubbs aufrecht halten können, gelten als gefallen. Im Zweifelsfall kann jederzeit vorsichtig per Hand überprüft werden, ob ein Kubb allein stehfähig ist. Steht ein solcher Kubb durch einen Folgewurf wieder selbstständig, gilt er trotzdem als gefallen. Das gleiche gilt nach einem Überschlag mit anschließendem Stehen.

#RW03

Der König und alle Feld- und Basis-Kubbs, welche durch Wind, ungünstige Bodenverhältnisse oder durch ähnliche Widrigkeiten aus Versehen zu Fall gebracht wurden, müssen umgehend am selben Platz wieder aufgestellt werden.

Fällt ein Kubb aufgrund unabsichtlicher Berührung durch Körper, Kleidung, Schnüre oder andere spielfremde Ursachen, wird er wieder aufgestellt. Fällt ein Kubb in Folge von regulär geworfenem Wurfwort mit Kontakt mit Wurfwort oder anderen Kubbs gilt er als regulär gefallen. Ein nur durch eine zurückfedernde Schnur gefallener Kubb gilt als nicht gefallen.

Feldkubbs, welche nach der Abwurfrunde noch stehen, unabhängig davon, zu wieviel Prozent ihre Grundfläche im Feld bzw. nicht im Feld steht, gelten nicht als gefallen.

RW03

Abstimmung: Ohne Gegenstimmen und Enthaltungen einstimmig angenommen

#

Ein Zug Abwerfen hat begonnen, wenn das Wurfholz bei einem gültigen Wurf die Hand verlassen hat.

6. Einwerfen der Kubbs

Die gefallen Kubbs werden pro Runde von einem Spieler des Teams in die gegnerische Feldhälfte geworfen, wobei in den folgenden Runden die übrigen Spieler des Teams rotierend einwerfen. Ungültig eingeworfene Kubbs werden eingesammelt und vom selben Spieler erneut geworfen.

Alle nach dieser zweiten Runde ungültig liegenden Kubbs werden zu Strafkubbs, welche ein gegnerischer Spieler von derselben Grundlinie aus in seine Feldhälfte wirft. Misslingt ihm dies, erhält der ursprüngliche Einwerfer einen weiteren Versuch. Bis der Kubb gültig im Feld landet, wird dieser Wechsel fortgeführt.

Der Einwurf von Feldkubbs erfolgt einzeln mit jeweils einem Kubb und einer Hand. Einwürfe erfolgen erst, nachdem alle Kubbs im Feld vollständig ruhen.

Spielende stehen dabei außerhalb des Feldes hinter ihrer Grundlinie mit beiden Füßen innerhalb der verlängerten Seitenlinien.

Das Überschreiten der Grundlinie oder der Seitenlinien während oder infolge der Wurfbewegung ist nicht gestattet.

Als Überschreiten gilt jede Situation, in welcher die werfende Person infolge der Wurfbewegung den Boden außerhalb der Seitenlinien und vor der Wurflinie berührt.

Unabhängig davon darf die werfende Person nicht den Bereich außerhalb der Seitenlinie und Wurflinie betreten, bevor alle Spielelemente zum Ruhen gekommen sind.

#RW04

Wird bei einem Einwurf die Seitenlinie oder Grundlinie regelwidrig überschritten, wird dieser Kubb zum Strafkubb. Ggf. getroffene Feldkubbs werden wie vor dem regelwidrigen Einwurf platziert.

Im Interesse des Sports kann hier in der ersten Einwurfrunde eine Verwarnung ausgesprochen werden und der Kubb für die zweite Einwurfrunde erneut zugelassen werden – dies liegt im Ermessen des nicht einwerfenden Teams.

RW04

Abstimmung: 20 Ja, 6 Nein, 2 Enthaltungen – mehrheitlich angenommen

#

Ein Kubb ist gültig eingeworfen, wenn er nach dem Aufklappen auf einer seiner Grundflächen zu 100% im Feld steht, unabhängig davon, ob dieser Platz frei von bereits im Feld stehenden oder liegenden Kubbs ist.

Infolge eingeworfener Kubbs umgekippte Basiskubbs werden direkt am selben Ort wieder aufgestellt.

Infolge eingeworfener Kubbs geschobene Feldkubbs werden nicht bewegt.

Feldkubbs, welche durch den Impuls von zum ersten Mal eingeworfenen Feldkubbs so gekippt sind, dass sie nicht gültig zu 100% im Spielfeld aufgestellt werden können, müssen noch einmal eingeworfen werden.

Feldkubbs, welche durch den Impuls von zum zweiten mal eingeworfenen Feldkubbs so geschoben werden, dass sie nicht gültig zu 100% im Spielfeld stehen, sind Strafkubbs.

Erst danach erfolgt das Aufstellen der Feldkubbs.

Der König und alle Feld- und Basis-Kubbs, welche nicht infolge des Einwerfens sondern durch Wind, ungünstige Bodenverhältnisse, aus Versehen oder ähnliche Widrigkeiten zu Fall gebracht werden, müssen umgehend am selben Platz wieder aufgestellt werden. – gleichwertig zu Kap. 5. Abwerfen.

#RW05

Wurden Kubbs vergessen einzuwerfen, wird ermittelt, wer zuerst den Einwurf vergaß. Ist bekannt, welches Team es zuerst vergessen hat und das andere Team ist am Zug, darf das andere, nicht verursachende Team seinen Zug ohne diesen Kubb zu Ende spielen und der Kubb wird bei dem Team wieder eingeworfen, welches ihn als erstes vergessen hatte.

Ist bekannt, welches Team es zuerst vergessen hat und das verursachende Team ist am Zug, wird sofort unterbrochen und durch das verursachende Team wird der vergessene Kubb regelgerecht eingeworfen.

Ist nicht bekannt, wer es zuerst vergessen hat, wird sofort durch Auswerfen am König entschieden. Das Gewinnerteam des Königs-Auswerfens entscheidet, auf welcher Seite der Kubb sofort wieder eingeworfen wird.

Erst dann geht das Spiel weiter. Sollte das Auswerfen am König durch Feldkubbs behindert werden, kann – statt auf den König – auf den vergessenen Kubb, welcher auf eine Position auf der Mittellinie gestellt wird, ausgeworfen werden.

Gewinnt ein Team mit Königswurf oder nach Punkten einen Satz, wonach ein vergessener einzuwerfender Kubb festgestellt wird, wird das verursachende Team ermittelt. War das Gewinnerteam das verursachende Team, wird der letzte Spielzug mit Einwurf inkl. des vergessenen Kubbs wiederholt.

Ist das verursachende Team nicht bekannt, wird durch das Auswerfen am König entschieden. Gewinnt das unterlegene Team das Auswerfen, wird der letzte Spielzug mit Einwurf inkl. des vergessenen Kubbs wiederholt. Gewinnt das Gewinnerteam das Auswerfen, verbleibt der Satz wie bereits entschieden.

RW05

Abstimmung: Bei 2 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

#

Ein Zug Einwerfen hat begonnen, wenn der Kubb bei einem jeweils gültigen Wurf die Hand verlassen hat.

7. Aufstellen der Kubbs

Die eingeworfenen oder umgeworfenen Feldkubbs werden vom gegnerischen Team aufgestellt, indem sie ohne Drehen oder Verschieben über eine der kurzen Kanten auf ihre Grundfläche gekippt werden.

Ein Kubb kann gültig aufgestellt werden, wenn er nach dem Aufklappen auf einer seiner Grundflächen zu 100% im Feld steht, unabhängig davon, ob dieser Platz frei von bereits im Feld stehenden oder liegenden Kubbs ist.

Bei der Nutzung von Feldmarkierungsstäben gilt als Feldgrenze die gedachte Linie entlang der Außenseiten der Stäbe – als würde eine Schnur um die Eck- und Mittelstäbe gespannt werden. Bei der Nutzung von Feldmarkierungsschnüren darf der Kubb die Schnur nicht berühren.

Ist es nicht möglich, einen Kubb über die komplette Länge aufzuklappen, da dort bereits andere Kubbs den Platz blockieren, so darf er an diese herangeklappt werden, ohne dabei bereits stehende Kubbs zu bewegen und er darf dann ggf. bis zu 100% im Aus stehen. Kubbs, welche sich gegen andere Kubbs stützen und nur mit einer Kante den Boden berühren, sind über diese Kante zu kippen. Stehen sie dann im Aus, ist der sie zuvor stützende Kubb zuerst aufzustellen und der zuvor gestützte Kubb entsprechend über die andere Kante aufzuklappen.

Eingeworfene Kubbs, die nicht vollständig auf einer der sechs Flächen des Kubbs liegen, dürfen vor dem Aufstellen nicht auf eine Fläche gekippt werden, sondern müssen über die Ecke aufgestellt werden.

Die eingeworfenen Kubbs sind so aufzustellen, dass sie gültig in den freien Raum gestellt werden. Bevor ein Kubb in nicht freie Räume herangeklappt wird, müssen zunächst alle Kubbs aufgestellt werden, welche einen gültigen freien Raum haben.

Ein Kubb darf während und nach dem Aufklappen nicht von seiner Standfläche angehoben werden, u.a. nicht zum Festklopfen.

Die Entscheidung, auf welche Grundfläche der Kubb aufgeklappt werden soll, wird getroffen, bevor dieser Kubb bewegt wird. Nach der begonnenen Bewegung des Kubbs zum Aufklappen zu einer Seite darf kein Wechsel auf die andere Grundfläche mehr erfolgen, es sei denn, nur dadurch kann er auf seine Gültigkeit überprüft werden.

#RW06a (Es kann nur ein Antrag von 6a oder 6b gelten. Sollte beiden Anträgen 6a und 6b nicht mehrheitlich zugestimmt werden, gilt keiner von beiden.)

Alle noch von der eigenen vorangehenden Abwurfrunde nicht 100% im Feld stehenden Feldkubbs können in der ersten Einwurfrunde einmal stehen gelassen werden. Sie können in der ersten und müssen spätestens in der zweiten Einwurfrunde eines Zuges eingeworfen werden, sonst stehen sie nicht gültig im Feld und werden zu Strafkubbs.

RW06a

Abstimmung: Bei 7 Ja-Stimmen und 2 Enthaltungen mehrheitlich abgelehnt

#

RW06b

Alle noch von der eigenen vorangehenden Abwurfrunde nicht 100% im Feld stehenden Feldkubbs werden vor dem ersten Einwurf auf dem kürzesten Weg senkrecht ohne Drehen zu 100% in das Feld geschoben. Dabei wird behutsam jeweils direkt nur der eine Kubb geschoben und andere indirekt bewegte Kubbs werden in Abstimmung mit dem gegnerischen Team fair gegen Umfallen gesichert.

RW06b

Abstimmung: 18 Ja, 2 Nein, 8 Enthaltungen – mehrheitlich angenommen

#

#RW07

Alle zum Ende des Aufstellens gültig und weniger als 100% im Feld stehenden Kubbs werden auf kürzestem Weg senkrecht zu 100% in das Feld geschoben. Dabei wird behutsam jeweils direkt nur der eine Kubb geschoben und andere indirekt bewegte Kubbs werden in Abstimmung mit dem gegnerischen Team fair gegen Umfallen gesichert.

RW07

Abstimmung: Bei 3 Nein-Stimmen und 2 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

#

Basiskubbs sind keine Feldkubbs in diesem Zusammenhang. Aus dem Feld geschobene Basiskubbs gelten nicht als gefallen.

Kubbs, die auf anderen Kubbs liegen und keinen Bodenkontakt mehr haben, werden als "Stößel" bezeichnet. Diese Kubbs sind gültig, wenn sie den Boden nicht berühren und von ihrer theoretischen Position aufgeklappt voll im Feld stehen würden. Spielfremde Objekte wie Gras oder Blätter beeinflussen die Gültigkeit nicht. Der "Stößel" wird vom einwerfenden Team aufgenommen und nach dem Aufstellvorgang an einer frei wählbaren, gültigen Position im gegnerischen Feld platziert.

Ein gestellter Stößel darf, nachdem er losgelassen wurde, nicht mehr umplatziert werden.

#RW08

Feldkubbs und Strafkubbs können beliebig nah am König eingeworfen werden. Stehen sie weniger als eine Wurfholzlänge vom König entfernt, müssen sie auf der direkten Linie ohne Drehen vom König weg verschoben werden, bis genau ein Wurfholz zwischen König und Kubb passt.

RW08

Abstimmung: 10 Ja, 16 Nein, 2 Enthaltungen – mehrheitlich abgelehnt

#

8. Nicht umgeworfene Feldkubbs, Abwurflinie

Bleiben Feldkubbs des gegnerischen Teams in der eigenen Feldhälfte stehen, so darf man zum Werfen der Wurfhölzer bis zu einer parallel zur Grundlinie gedachten Linie durch den zur Mittellinie am nächsten stehenden Kubb – der Abwurflinie – vorgehen.

9. Tie-Break

Der „Tie-Break“ kann genutzt werden, um ein Spiel in einer vorgegebenen Zeit zu Ende zu bringen. Dies ist bei Turnieren oft ein Muss, um den Zeitplan nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Nach Ablauf einer vom Veranstalter vorgegebenen Zeit startet der Tie-Break. Dabei sind folgende Schritte zu beachten:

1) Das Team das gerade am Zug ist, beendet seine Wurfrunde. (Eine neue Wurfrunde beginnt mit dem ersten eingeworfenen Kubb und endet mit dem Wurf des letzten Wurfholzes) 2) Die Teams entscheiden in einem zweiten Königswurf (Analog dem Anwurf zu Beginn des Spiels) wer den Vorteil im Tie-Break gewinnt.

3) Das Team mit Vorteil entfernt nach dem Aufbau seiner eingeworfenen Kubbs einen Tie-Break Kubb aus der gegnerischen Hälfte des Spielfeldes. Ein Tiebreak-Kubb ist immer der Kubb, der am nächstesten zur Grundlinie steht. Stehen noch mehrere Kubbs auf der Grundlinie, entscheidet das gegenüberstehende Team, welcher Grundlinien-Kubb entfernt wird. Dieser Kubb wird komplett aus dem Spiel entfernt und nicht wieder eingeworfen.

4) Nach dieser Runde wird nach jedem Aufbau ein Tie-Break-Kubb komplett aus dem Spiel genommen.

Startet ein neuer Satz im Tie-Break, gibt es andere Regeln:

1) Sollten beide Teams nach dem ersten Tiebreak- Satz die gleiche Anzahl an Siegen haben, wird ein weiterer Entscheidungssatz gespielt.

2) Die Teams entscheiden in einem dritten Königswurf (analog dem Anwurf zu Beginn des Spiels), wer den Vorteil im Tie-Break-Entscheidungssatz gewinnt.

3) Das Team mit Vorteil darf entweder den Tie-Break-Vorteil (Der erste Tiebreak-Kubb wird auf der gegnerischen Seite des Feldes herausgenommen) wählen, oder die Seitenwahl + die Wahl welches Team beginnt, das andere Team erhält das Übriggebliebene.

4) Der erste Tiebreak-Kubb wird nach der ersten Wurfrunde mit 6 Hölzern aus dem Spiel entfernt.

5) Nach dieser Runde wird nach jedem Aufbau ein Tie-Break-Kubb komplett aus dem Spiel genommen.

10. Königswurf

Hat ein Team in einer Runde sämtliche Feld- und Grundlinienkubbs abgeworfen und noch Wurfhölzer übrig, so ist von der eigenen Grundlinie aus der König abzuwerfen. Alle verbleibenden Wurfhölzer dürfen auf den König geworfen werden.

Spielende stehen dabei außerhalb des Feldes hinter ihrer Grundlinie mit beiden Füßen innerhalb der verlängerten Seitenlinien. Das Überschreiten der Grundlinie oder der Seitenlinien während oder infolge der Wurfbewegung ist nicht gestattet. Als Überschreiten gilt jede Situation, in welcher der Körper infolge der Wurfbewegung den Boden außerhalb der Seitenlinien und vor der Wurflinie berührt. Unabhängig davon darf die werfende Person nicht vor dem Moment den Bereich außerhalb der Seitenlinie und Abwurflinie betreten, in welchem alle Spielelemente zum Ruhen gekommen sind. Sämtliche Vergehen werden bestraft, indem der ggf. gefallene König und alle weiteren Spielelemente wieder aufgestellt werden, ohne dass der Wurf wiederholt werden darf.

Fällt ein König aufgrund unabsichtlicher Berührung durch Körper, Wind, ungünstige Bodenverhältnisse, Kleidung, Schnüre oder andere spielfremde Ursachen, wird er wieder aufgestellt und es hat kein gültiger Wurf stattgefunden. Fällt ein König in Folge des Impulses von gültig geworfenem Wurfholz oder gültig geworfenen Kubbs gilt er als regulär gefallen und beendet das Spiel.

11. Grundsatz

Dies ist ein umfassendes und detailliertes Regelwerk, welches in dieser Form übernommen reibungslos praktikabel ist. Dennoch hat in allen Belangen der Veranstalter das letzte Wort.

#

Abstimmungen Anträge Regelwerk zusammengefasst:

RW00

Abstimmung: 28 Ja, 0 Nein, 0 Enthaltungen – einstimmig angenommen

#

RW01

Abstimmung: Bei 6 Nein-Stimmen und 2 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

#

RW02

Abstimmung: Einstimmig angenommen

#

RW03

Abstimmung: Einstimmig angenommen

#

RW04

Abstimmung: 20 Ja, 6 Nein, 2 Enthaltungen – mehrheitlich angenommen

#

RW05

Abstimmung: Ohne Gegenstimmen bei 2 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

#

RW06a

Abstimmung: Bei 7 Ja-Stimmen und 2 Enthaltungen mehrheitlich abgelehnt

#

RW06b

Abstimmung: 18 Ja, 2 Nein, 8 Enthaltungen – mehrheitlich angenommen

#

RW07

Abstimmung: Bei 3 Nein-Stimmen und 2 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

#

RW08

Abstimmung: 10 Ja, 16 Nein, 2 Enthaltungen – mehrheitlich abgelehnt

#

PAUSE 13:45 Uhr bis 14:30 Uhr

(3.x) Anträge aus der AG Regelwerk, gemeinsam gestellt durch die einzelnen Mitglieder Maik Gärber, Sven Thiele, Andreas Fach

(3.1)

Folgende Beschreibung wird als Kriterium für Rankingturniere des DKubbB übernommen:

Abschnitt Kriterien – nur Rankingturniere

Bei systematischen groben Abweichungen von den unten genannten 6 Regelpunkten wird einem Turnier der Status Rankingturnier noch am Spieltag aberkannt.“ Ebenfalls behält sich der DKubbB vor, bei groben Verstößen ein Turnier im darauffolgenden Jahr vom Ranking auszuschließen.

Abstimmung: Bei 7 Nein-Stimmen und 2 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

(3.2)

Spielfeldgröße

Die Spielfeldgröße beträgt nach internationalem Standard 8,0 m Länge x 5,0 m Breite und darf lediglich in der Breite bis auf 4,5 m reduziert werden.

Abstimmung: Bei 5 Ja-Stimmen und 3 Enthaltungen mehrheitlich abgelehnt

(3.3)

Setgröße

– Kubb-Breite: 5-8 cm

– Kubb-Höhe: 13-17 cm

– Wurfholz: 25-35 cm

– König: hoch 25-35 cm

Abstimmung: Bei 2 Nein-Stimmen und 0 Enthaltungen mehrheitlich angenommen

(3.4) **Die Kriterien für Rankingturniere** werden in einem online einsehbaren Archiv über die HP des DKubbB als pdf-Datei mit Datum hinterlegt. Jede Änderung wird über einen Antrag auf einer Mitgliederversammlung mit einfacher Mehrheit bei offener Abstimmung beschlossen.

Abstimmung: Ohne Gegenstimmen und ohne Enthaltungen einstimmig angenommen

19. Anfragen, Anregungen, offene Diskussion

(Jens Meier)

Sven Thiele – Kubb Potsdam

Eingang 06.02.2025

(4) Antrag zur Jahres-Mitgliederversammlung 2025 – Tagesordnungspunkt „Sonstiges“

Sehr geehrter Vorstand,

ich bitte darum, folgendes Thema unter dem Punkt „Sonstiges“ auf der Jahres-Mitgliederversammlung 2025 zu besprechen.

Ich schlage vor, eine grundsätzliche Diskussion über die zukünftige Struktur des DKubbB zu führen. Dabei soll insbesondere die Frage geklärt werden, ob künftig ausschließlich Vereine Mitglied im DKubbB sein können, anstatt einzelner natürlicher Personen.

Dies würde bedeuten:

- Mitgliedschaft: Nur eingetragene Vereine könnten Mitglied im DKubbB sein. Einzelpersonen wären nicht mehr direkt Mitglied, sondern nur über einen Verein.
- Stimmrecht: Ausschließlich Vereinsvertreter hätten Stimmrecht im DKubbB. Die genaue Gewichtung der Stimmen müsste diskutiert werden – erhält jeder Verein eine Stimme oder wird die Anzahl der Stimmen an die Mitgliederzahl des Vereins gekoppelt?
- Rolle der Landesverbände: Sollte ein Landesverband als eigenständige Einheit mit Stimmrecht behandelt werden?
- Finanzierung: Wie würde diese strukturelle Veränderung die Finanzen des DKubbB beeinflussen? Würden die Mitgliedsbeiträge ausschließlich von den Vereinen getragen, und welche Auswirkungen hätte dies auf die finanzielle Stabilität und die Handlungsfähigkeit des Dachverbands?

Ziel dieser Überlegung:

Diese Struktur könnte die lokalen Vereine stärken, ihre Bedeutung innerhalb des DKubbB erhöhen und die Zusammenarbeit zwischen den Vereinen intensivieren. Da Turniere meist von Vereinen organisiert werden und der Kubbsport von Turnieren lebt, könnte der Dachverband in dieser Form die Vereinslandschaft sowie das Turnierwesen gezielter unterstützen.

Ich bitte die anwesenden Mitglieder um ein Meinungsbild zu diesem Vorschlag.

#

Diskussion Mitgliederversammlung:

Tenor - Allseits willkommene Idee, offener Gedankenaustausch, auf Wiedervorlage, aktuell noch zu früh.

#

Bastia Schweda:

- Kosten für Kubbeausleihe sollten niedriger sein
- Plädoyer für stärkere Einbindung von Kindern, diese Altersgruppe ist starkes Argument für Sponsoring, DJM fokussieren

Sven Thiele:

- Anmeldefrist Mitgliederveranstaltungen länger voraus schließen
- Sport-/Vereinstage - Anfrage lokale Sportveranstaltungen sind ggf. lohnenswert /Messe/Außenwirkung

Jule Rodenhüser, Sven Jähne:

- Ankündigung Veranstaltung auf lokaler Messe / Kulturfestival

Wolfgang Menger:

- Anfrage zu Kontakten wegen Unterkunft/Camping auf EKC in Port-Jérôme-sur-Seine
- Anregung für gemeinsame T-Shirts o. ä. textiles Souvenir - ca. 50% der Anwesenden ist dafür

Sven Jähne:

- Anregung: Einrichten einer Whatsapp Gruppe zu Koordination Logistik EKC Frankreich

Thomas Funk:

- Anregung: Tournament Portal verknüpfen mit Ranking Listen

BSV Erkelenz:

- Kubb Marathon mit Spendenaktion, letztes Jahr insgesamt 720 EUR Spende an zwei lokale Initiativen

Der Vorsitzende schließt die Sitzung um 15.20 Uhr.

Andreas Fach

Jens Meier (Vorsitzender)

Protokoll gefertigt (Protokollführer)

Protokoll genehmigt

Mitgliederversammlung des DkubbB am 29.03.2025

Teilnehmerliste

| | Vor- und Nachname | Unterschrift | Mitglied | | Verein |
|----|-------------------|----------------|----------|---------------|----------------------|
| | | | abfassen | über Vereinen | |
| 1 | Jens Meier | J. M | x | x | Häger-Club |
| 2 | Holger Meier | H. Meier | x | x | SV Lengehe |
| 3 | Andreas Thos | A. Thos | x | | |
| 4 | Sven Jöhne | S. Jöhne | x | x | Kubb-sh e.v. |
| 5 | René Sonn-Lambke | R. Sonn-Lambke | x | | |
| 6 | Thomas Funk | T. Funk | x | x | BSV Kubb Erkelenz |
| 7 | Andreas Fach | A. Fach | x | | |
| 8 | Lasse Funk | L. Funk | | x | BSV Kubb Erkelenz |
| 9 | Tölsch, Tarska | T. Tölsch | | x | TSV Niedersudoliteba |
| 10 | Tölsch, Martin | M. Tölsch | | x | TSV Niedersudoliteba |
| 11 | Köller, Kai | K. Köller | | x | Kubb M. von |
| 12 | Tom Regeestein | T. Regeestein | | x | Kubb Mirow |
| 13 | Christine Schmida | C. Schmida | | x | Kubb Mirow |
| 14 | Bastian Schmida | B. Schmida | | x | Kubb Mirow |
| 15 | Wolfgang Meyer | W. Meyer | x | x | Häger |
| 16 | Wolfgang Köhler | W. Köhler | x | x | BSV Erkelenz |
| 17 | Klent, Olaf | O. Klent | x | x | Häger |
| 18 | Holger Liebelt | H. Liebelt | x | x | TSV Algesdorf |
| 19 | Juliane Rodelüser | J. Rodelüser | x | x | Kubb-sh e.v. |
| 20 | Norbert Dörmann | N. Dörmann | x | x | BSV Erba |
| 21 | Thomas Kunz | T. Kunz | x | x | Kubb Potsd |
| 22 | Sven Thiele | S. Thiele | x | x | Kubb Potsdam |
| 23 | | | | | |
| 24 | | | | | |
| 25 | | | | | |
| 26 | | | | | |
| 27 | | | | | |
| 28 | | | | | |