

Matboj-Regelwerk

Die Jury*

14. Oktober 2023

§1 Vorbereitung

§1.1 Teamcaptains

- Jedes Team ernennt zu Beginn
 - Eine:n Teamcaptain
 - Eine:n stellvertretende:n Teamcaptain
 - Einen Teamnamen

Diese sind der Jury vor Wettbewerbsbeginn mitzuteilen.

- Grundsätzlich wird jede Entscheidung eines Teams durch ihren Captain bekannt gegeben, diese hat die alleinige Entscheidungsgewalt.
- Es ist von beiden Teams ein Wimpel, bevorzugt in den Maßen 21cm Schenkel, 13cm Basisseite, mitzubringen.
- Beide Teams benennen eine pompöse Hymne.

Unmittelbar vor dem Wettbewerb geschieht nun:

- Die Hymnen der beiden Teams werden gespielt.
- Ein kurzer Wettbewerb zwischen den Teamcaptains entscheidet die Auswahl darüber, welches Team zuerst Challenger ist.
- Die gewinnende Teamcaptain trifft die Auswahl.
- Die Wimpel werden von den Captains ausgetauscht.

§1.2 Aufgaben

- Es wurden den Teams zu Beginn des Wettbewerbs 10 Aufgaben zur Verfügung gestellt, die im Verlaufe als 'Aufgaben' bezeichnet werden.

*Beiträge unter anderem von Georgi, Kilian, Lukas, Mai, Max, Meru und Sven.
Online verfügbar unter gitlab.com/mathezirkel/content/matboj-regelwerk.

§2 Challenges

Es gibt zu jedem Zeitpunkt des Wettbewerbs ein herausforderndes Team, genannt Challenger.

- In jeder Spielrunde fordert das Challenger Team die Präsentation einer von ihnen ausgewählten Aufgabe, die noch nicht vorgestellt wurde. Die jeweilige Nummer ist der Jury mitzuteilen.
- Das herausgeforderte Team kann die Herausforderung annehmen oder ablehnen. Wenn das Team die Herausforderung annimmt, so wird es zum sog. Präsentierer-Team, wenn nicht, dann zum Kritiker-Team. Das Challenger Team nimmt die gegenteilige der beiden Rollen ein.

§2.1 Präsentation

- Die Präsentierer teilen der Jury nun eines ihrer Mitglieder als Vortragende:n mit. Das Kritikerteam benennt eine:n Kritike:r.
- Ist die Teamcaptain als Vortragende:r oder Kritiker benannt worden, so übernimmt die stellvertretende Teamcaptain für den Zeitraum der Vorstellung dieser Aufgabe alle ihre Rechte und Pflichten.
- Die Vortragende:r hat nun eine vorgegebene Zeitspanne zur Verfügung, in der sie eine Lösung zur geforderten Aufgabe vorstellen kann. Sie wird dabei nicht unterbrochen.
- Während der gesamten Präsentation ist die Kommunikation zwischen Vortragender sowie Kritiker:in und ihren jeweiligen Teams strikt untersagt.
- Nach Ende dieses Vortrags darf die Kritiker:in zunächst Verständnisfragen äußern, die die Vortragende:r beantworten soll.
- Die Vortragende:r verlässt nun den Vortragsbereich und kehrt zu ihrem Team zurück. Insbesondere darf sie sich ab nun nicht mehr zur aktuellen Aufgabe äußern.
- Nun darf die Kritiker:in in der von der Vortragenden vorgestellten Lösung beliebige Lücken bemängeln, d.h. aufzeigen. Es genügt, nicht, einfach zu behaupten, dass Lücken existieren, diese sind stets unter Angabe der Stelle, an der Fehler passieren, zu benennen.
- Die Jury bestätigt knapp, welche der geäußerten Mängel gerechtfertigt sind.
- Wenn die Vortragende:r *nicht* dem Challenger-Team angehört, so hat sie nun die Möglichkeit, sämtliche kritisierte und von der Jury anerkannte Lücken zu schließen.

§2.2 Hilfsmaterial

- Sowohl der Vortragenden als auch der Kritiker:in ist es gestattet, Notizen mitzubringen.
- Diese ersetzen jedoch keinen Vortrag, insbesondere werden nur mündlich erwähnte oder auf der Tafel stehende Aussagen bewertet, unerheblich der Qualität der Notizen
- Der Vortrag muss grundsätzlich frei ablaufen, d.h. ein bloßes Abschreiben von Notizen ist nicht gestattet, und wird mit 0 Punkten bewertet.
- Die Jury warnt die Vortragende:r oder die Kritiker:in angemessen, wenn der Vortrag zu notizenlastig ist, und berücksichtigt dies eventuell bei der abschließenden Bepunktung.

§2.3 Bepunktung

- Es werden grundsätzlich 12 Punkte pro Aufgabe vergeben.
- Die Jury vergibt für die Vorstellung der Lösung durch den Vortragenden eine gerade Anzahl n an Punkten an das Präsentierer-Team.
- Für das Beanstanden der Lücken in der vorgestellten Lösung vergibt die Jury an die Kritiker:in bis zu $\frac{12-n}{2}$ Punkte an das Kritikerteam.
- Für das eventuelle Schließen der Lücken durch die Kritiker:in vergibt die Jury weitere bis zu $\frac{12-n}{2}$ Punkte, ebenfalls an das Kritikerteam.
- Die Jury erhält alle restlichen Punkte, d.h. diejenige Punktzahl, sodass die Summe der vergebenen Punktzahlen 12 ergibt.
- Nach Abschluss der Bepunktung gilt die soeben vorgestellte Aufgabe als vorgestellt.

§2.4 Weiteres

- Nach der Bepunktung durch die Jury wechselt das Challenger-Team, und eine neue Runde beginnt.
- Beim Benennen der Vortragenden und Kritiker muss die Differenz der Anzahl Vorträge oder Kritiken der einzelnen Teammitglieder stets höchstens eins betragen. Die Vortragenden und Kritiker sind dementsprechend zu wählen.
- Wenn das Challenger-Team mit dem Präsentierer-Team übereinstimmt, und die Jury der Ansicht ist, dass die vorgestellte Lösung substanzlos ist, so handelt es sich um eine *invalid challenge*. Das ist insbesondere der Fall, wenn höchstens 2 Punkte erreicht werden.
- Im Fall einer *invalid challenge* erhält das Kritikerteam (= das herausgeforderte Team) alle Lückenpunkte, d.h. $\frac{12-n}{2}$.
- Im Fall einer *invalid challenge* wechselt das Challenger-Team *nicht*, d.h. das gleiche Team muss eine weitere Aufgabe herausfordern.

§3 Sonderregeln

§3.1 Rücktritt vom Challenging

- Ein Team kann jederzeit darauf verzichten, weitere Aufgaben herauszufordern. Es ist dann im weiteren Verlauf des Wettbewerbs nicht mehr berechtigt, Aufgaben vorzustellen.
- Das noch nicht zurückgetretene Team darf nun nach eigener Auswahl beliebig viele weitere Aufgaben vorstellen.
- Das zurückgetretene Team darf bei diesen Vorstellungen weiterhin Kritiker:innen entsenden und Lücken aufdecken, das wird ebenfalls bepunktet. Lücken dürfen jedoch nicht geschlossen werden.
- Tritt auch das zweite Team zurück, so ist der Wettbewerb beendet.
- Der Wettbewerb ist ebenfalls sofort beendet, wenn das zurückgetretene Team nach Punkten zum aktuellen Zeitpunkt unterliegt.

§3.2 Gnadenpunkte

- Die Vortragende:r kann jederzeit anstatt seiner Präsentation von der Jury 2 Gnadenpunkte beantragen. Das ist insbesondere nicht mehr möglich, sobald begonnen wurde, eine Aufgabe vorzustellen.
- Die Jury ist gnädig und gewährt dies.
- Das Präsentierer-Team erhält nun genau 2 Punkte, das Kritikerteam erhält, sofern sie dies beanstanden, 5 Punkte für das 'Aufdecken' der Lücke. Handelt es sich beim Kritikerteam nicht um das Challenger-Team, so kann die Lücke ebenfalls geschlossen werden (d.h. die Aufgabe vorgestellt werden), um weitere 5 Punkte zu erreichen.

§3.3 Timeout

- Jedes Team kann 2-mal während des Wettbewerbs ein Timeout einlegen. Das wird ausschließlich durch die aktive Captain des jeweiligen Teams durch einfache Mitteilung an die Jury ausgerufen.
- Es tritt eine sofortige Pause von 3 Minuten ein, in der sich beide Teams nach Belieben besprechen können, inklusive des aktuellen Vortragenden / Kritikers.
- Nach dem Timeout, sofern gerade ein Vortrag stattgefunden hat, haben beide Teams die Möglichkeit, die Vortragende:n oder die Kritiker:in durch ein neues Teammitglied auszutauschen.
- Sowohl die bisherige als auch die neue Vortragende:r / Kritiker:in zählt dabei als vollwertige Person, die vorgetragen / kritisiert hat.
- Auch in diesem Fall gilt die Regel zur Ausgeglichenheit der Vortragenden bzw. Kritiker:innen innerhalb eines Teams.

§4 Zeit

§4.1 Verfügbare Zeiten

- Sämtliche Handlungen der Teams unterliegen einem Zeitlimit, das die Jury nach Bedarf jederzeit anpassen kann, siehe hierzu Tabelle 1.
- Ist bei einem Vortrag absehbar, dass er nicht zielführend ist, so warnt die Jury den:die Vortragende:r rechtzeitig und bricht ggf. verfrüht ab. Eine entsprechende Warnung geschieht frühestens nach 4, ein Abbruch nach 5 Minuten.
- Bewusstest Zeitschinden während des Vortrags ist zu unterlassen und kann unmittelbar zum Abbruch des Vortrags durch die Jury führen, auch vor 5 Minuten.
- Ist die Hälfte der verfügbaren Aufgaben vorgestellt, so gibt es eine 10 minütige Pause.

§4.2 Verstöße

- Wird ein Zeitlimit erstmalig nicht eingehalten, so spricht die Jury eine Verwarnung aus und verlängert die jeweilige Frist um 1 Minute.
- Bei wiederholtem Verstoß gegen das Zeitlimit tritt die als 'Fallback-Aktion' spezifizierte Handlung in Kraft.

Handlung	verfügbare Zeit	Fallback-Aktion
Benennung der herausgeforderten Aufgabe	2 min	Gegnerteam entscheidet
Annahme oder Ablehnung der Challenge	1 min	Gegnerteam entscheidet
Benennung des Kritikers bzw. Vortragenden	1 min	Gegnerteam entscheidet
Vortrag	10 min	Vortrag beendet
Verständnisfragen	nach Bedarf	
Lücken aufdecken	nach Bedarf (zügig)	
Lücken schließen	nach Bedarf	

Tabelle 1: Verfügbare Zeiten während des Wettbewerbs

- Das Gegnerteam erhält in diesem Fall ebenfalls 1 Minute, um eine Entscheidung bekannt zu geben.
- Kommt auch das Gegnerteam dieser Frist nicht nach, entscheidet die Jury möglichst willkürlich und zuungunsten beider Teams. Es kommt hierbei nicht zu einer Verwarnung wie im ersten Punkte beschrieben, die Jury entscheidet direkt.

§5 Jurybefugnisse

- Die Jury behält sich das Recht vor, etwaige Regelverstöße oder unangemessener Verhalten jederzeit zu sanktionieren, insbesondere mit Punktabzug.
- Ebenfalls behält sich die Jury das Recht vor, angemessen kurzfristige Regeländerungen bekanntzugeben, insbesondere um Lücken im Regelwerk zu beheben.
- Die Entscheidung der Jury ist unanfechtbar.

§6 Sieger

- Der Wettbewerb endet sofort, wenn alle Aufgaben vorgestellt wurden.
- Gewonnen hat, sobald der Wettbewerb endet, dasjenige Team, das die meisten Punkte erringen konnte.
- Auch die Jury kann gewinnen.
- Bei Gleichstand endet der Wettbewerb ohne Sieger.
- Teams, die nicht zum Sieger ausgerufen wurden, werden zum Verlierer ausgerufen.