

Regelwerk für den Bonn Integration Bee

Alexander Rohe

Inhaltsverzeichnis

1 Grundlagen	2
1.1 Präambel	2
1.2 Hilfsmittel und Betrugsversuche	2
2 Beteiligte Personen	2
2.1 Veranstalter	2
2.2 Teilnehmer	2
2.3 Zuschauer	2
3 Ablauf	3
3.1 Gliederung	3
3.2 Qualifikationsrunde	3
3.3 Endrunde	3
3.4 Ablauf der Einzelrunden	3
3.5 Ende der Einzelrunden	3
3.6 Die Aufgaben	4
3.7 Ende des Wettbewerbs	4

1 Grundlagen

1.1 Präambel

Der Bonn Integration Bee ist ein studentisch organisierter Wettbewerb, bei dem es darum geht, Integrale verschiedener Schwierigkeitsgrade in möglichst kurzer Zeit zu lösen. Er findet erstmals im Wintersemester 2024/25 an der Universität Bonn statt. Dieses Regelwerk ist Grundlage für seine Organisation und seinen Ablauf.

1.2 Hilfsmittel und Betrugsversuche

Als Hilfsmittel sind im ersten Teil Stift und Papier zulässig, im zweiten Teil sind keine Hilfsmittel erlaubt. Ferner sollten die Aufgaben von jedem Teilnehmer alleine und eigenständig gelöst werden.

Wer gegen eine dieser Regeln verstößt, wird mit sofortiger Wirkung disqualifiziert.

2 Beteiligte Personen

2.1 Veranstalter

Zur Organisation und Durchführung des Wettbewerbs gibt es eine Gruppe von Organisatoren, bestehend aus Moderatoren, Aufgabenerstellern und Schiedsrichtern. Diese sind von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen.

Die Moderatoren moderieren durch den Wettbewerb, die Schiedsrichter wachen über die Einhaltung der Regeln und entscheiden über die Disqualifizierung von Teilnehmern und die Aufgabenersteller erstellen das Kahoot und die Fragen für den zweiten Wettbewerbsteil.

Das Kahoot und die Aufgaben dürfen nicht vorzeitig veröffentlicht oder an Teilnahmeberechtigte weitergegeben werden.

2.2 Teilnehmer

Abgesehen von den oben genannten Ausnahmen darf jeder, der möchte, am Wettbewerb teilnehmen. Die Teilnahme ist ausschließlich für Einzelpersonen möglich; man darf nicht als Team antreten.

2.3 Zuschauer

Beim Wettbewerb, insbesondere in der zweiten Phase, sind Zuschauer ausdrücklich erwünscht. Sie dürfen allerdings die Durchführung des Wettbewerbs nicht beeinträchtigen (also insbesondere keine Lösungen oder Ansätze dazu in den Raum rufen oder ähnliches).

3 Ablauf

3.1 Gliederung

Der Wettbewerb ist in zwei Teile gegliedert, eine Qualifikationsrunde, die für alle Teilnahmeberechtigten offen ist und eine darauf folgende Endrunde, für die sich die besten acht Teilnehmer der Qualifikationsrunde qualifizieren.

3.2 Qualifikationsrunde

Die Qualifikationsrunde wird in Form eines Kahoots durchgeführt. Jeder Teilnahmeberechtigte darf sich dabei einloggen und daran teilnehmen. Allerdings sollte daran nur teilnehmen, wer im Anschluss auch wirklich in der Endrunde antreten wollen würde.

3.3 Endrunde

Die Endrunde wird in einem K.O.-Format durchgeführt, das heißt, es treten jeweils zwei Teilnehmer in einer Einzelrunde gegeneinander an, der Sieger kommt weiter und der Verlierer scheidet aus. Dabei gibt es vier Viertelfinale, zwei Halbfinale und schließlich ein Spiel um Platz 3 und ein Finale.

3.4 Ablauf der Einzelrunden

Jede Einzelrunde in der Endrunde ist gleich aufgebaut: Eine Aufgabe wird mit einem Beamer gut für beide Teilnehmer sichtbar an eine Wand oder Leinwand projiziert und zusätzlich einmal laut vom Moderator vorgelesen. Dann haben die Teilnehmer fünf Minuten Zeit, um die Aufgabe an der Tafel zu lösen.

Wer eine Aufgabe schneller löst als sein Gegner, bekommt einen Punkt, wer eine Aufgabe löst, die sein Gegner nicht lösen konnte, bekommt zwei Punkte. Wenn sich nicht feststellen lässt, welcher Teilnehmer eine Aufgabe schneller gelöst hat (weil beide höchstens fünf Sekunden nacheinander "fertig"gerufen haben und beide Lösungen korrekt sind), bekommt jeder einen Punkt.

3.5 Ende der Einzelrunden

Wer als erstes drei Punkte erreicht, gewinnt eine Einzelrunde. Sollte es dann zu einem Gleichstand kommen, wird die Zielmarke um einen Punkt erhöht. Diese Anhebung wird, wenn nötig, mehrfach wiederholt.

Sollte durch dieses Verfahren nach zehn Integralen kein Sieger feststehen, gewinnt derjenige, der bis dahin mehr Punkte erzielen konnte. Gibt es dann einen Gleichstand, entscheidet die Punktzahl aus dem Kahoot in Runde 1. Sollte dann immer noch ein Gleichstand bestehen, wird per Münzwurf entschieden.

3.6 Die Aufgaben

Wenn ein Teilnehmer der Meinung ist, dass er eine Aufgabe gelöst hat, ruft er "fertig". Danach darf er nicht mehr an der Aufgabe weiterarbeiten, unabhängig davon, ob die Lösung richtig ist.

Eine Aufgabe ist dann gelöst, wenn ein korrekter und nicht mehr wesentlich vereinfachbarer Term an der Tafel steht.

Die Lösung wird von einem Schiedsrichter überprüft, der über Richtigkeit und hinreichende Vereinfachung entscheidet.

3.7 Ende des Wettbewerbs

Nach dem Finale findet eine kleine Siegerehrung statt, bei der den ersten drei Plätzen ihre Preise übergeben werden.