

Projektgruppen-Boule-Turnier

des Department für Informatik der Universität Oldenburg

im SoSe 2017

Hinweise und Regeln

1 Zeit

Das Turnier findet statt am

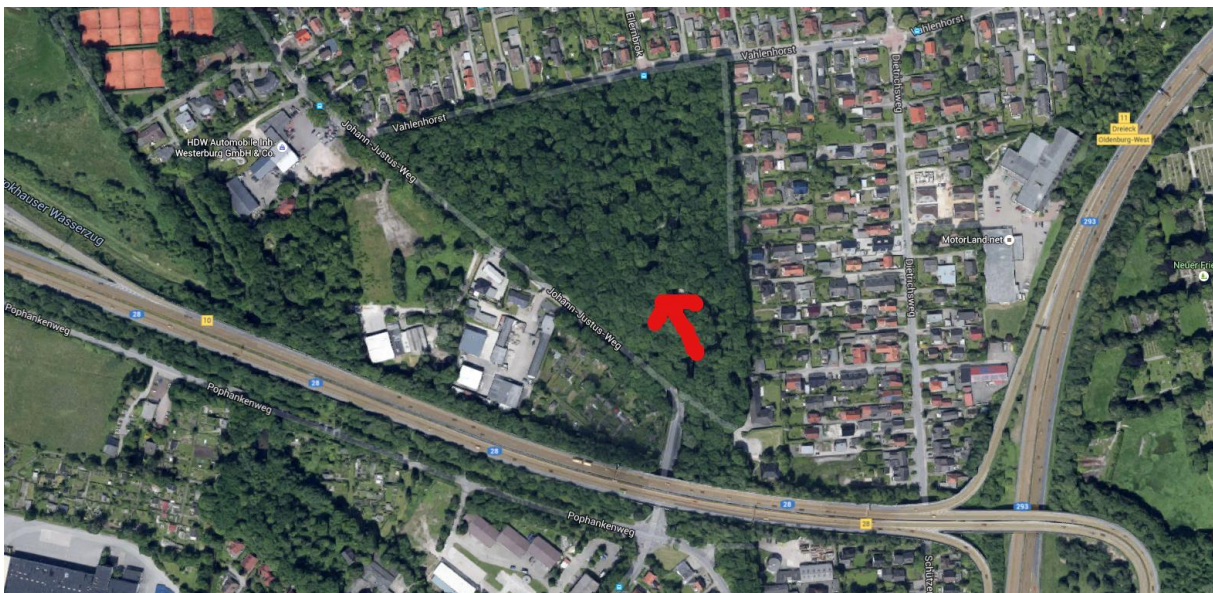
Mittwoch, den 28.06.2017 von 14.00 – ca. 18.00 Uhr

Pünktlich um 14.00 Uhr erfolgt eine Begrüßung und Einweisung. Die Spiele beginnen um 14.15 Uhr! Die Siegerehrung mit Urkunden- und Pokalübergabe findet um 20.00 Uhr auf dem Sommerfest der Informatik (Grillplatz an der Uni, zwischen Gebäude A07 und A11) statt.

2 Ort

Das Turnier findet statt in dem Wäldchen zwischen Johann-Justus-Weg und Vahlenhorst.

Lage: <https://www.google.de/maps/@53.1559647,8.1891162,17z?hl=de>



3 Organisatorische Hinweise

Veranstalter des Turniers ist das Department für Informatik der Universität Oldenburg. Organisator ist der Projektgruppenbeauftragte Dietrich Boles.

Ziel der Veranstaltung ist neben dem sportlichen Aspekt auch ein geselliges Beisammensein der aktuell laufenden Projektgruppen des Department für Informatik. Die Gewinnermannschaft erhält

einen Wanderpokal. Alle teilnehmenden Mannschaften erhalten eine Urkunde. Der Pokal wurde von den OLDIES, der Alumni-Vereinigung der Informatik (<http://www.oldies-ev.de/>), gestiftet. Die OLDIES unterstützen die Veranstaltung freundlicherweise auch finanziell.

Es nehmen 12 Mannschaften am Turnier teil. Jede Mannschaft bekommt ein Boule-Set (6 Kugeln) gestellt. Die Boule-Sets sind von den OLDIES für das Department für Informatik gestiftet worden. Bitte sorgsam damit umgehen und nach der Veranstaltung zurückgeben. Wenn eine Mannschaft vor dem Turnier schon mal trainieren möchte, können die Sets gerne bei mir ausgeliehen werden. (Email an dietch.boles@uni-oldenburg.de).

Toiletten sind leider nicht vorhanden. Für Getränke und Speisen sind die Mannschaften selbst verantwortlich. Bitte keinen Unrat hinterlassen!

4 Mannschaften

Name:	OLDIES (Titelverteidiger)
Mannschaftsname:	„Powder Rangers“
Name:	Wissenschaftliche Mitarbeiter des Dfl
Mannschaftsname:	„Die Bouleans“
PG-Name:	Modellgetriebene Entwicklung interaktiver Systeme (Abteilung Winter)
Mannschaftsname:	„Dori“
PG-Name:	Guardian (Abteilung Nebel)
Mannschaftsname:	„Guardians“
PG-Name:	PG Bull's Eye (Abteilung Boll)
Mannschaftsname:	„Bullen in Zivil“
PG-Name:	RCCARS-ng (Abteilungen Damm/Fränzle)
Mannschaftsname:	„Hufflepuff“
PG-Name:	EStream (Abteilung Lehnhoff)
Mannschaftsname:	„Smart Sprit“
PG-Name:	DAvE - Datenarchivierung von Energiedaten (Abteilung Marx Gomez)
Mannschaftsname:	„Data DAvErs“
PG-Name:	Intelligente Schiffssimulation (Abteilung Hahn/Sauer)
Mannschaftsname:	„Seepferdchen“
PG-Name:	Empower Generations (Abteilung Marx Gomez)
Mannschaftsname:	„MeinPersönlicherFavorit“
PG-Name:	Maritime Test and Experimentierplattform (MATE) (Abteilung Hahn/Sauer)
Mannschaftsname:	„Bootsmänners“
PG-Name:	Mobilitäts-Assessments mit körpernahen Sensoren für zuhause (Abteilung Hein)
Mannschaftsname:	„DieGlorreichenNeun“

5 Boule-Regeln

Im Folgenden werden die Regeln für das Projektgruppen-Boule-Turnier erläutert. Weitere Hinweise, auch zu Techniken und Taktiken finden sich im Netz (bspw. unter <http://de.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9tanque>). Empfehlenswert ist es sicher, sich zur Vorbereitung mal auf Youtube ein paar Videos zu Boule anzuschauen.

Spiele

Es wird auf 6 abgegrenzten Feldern gespielt. Bei jedem Spiel stehen sich immer zwei Mannschaften gegenüber, jede verfügt über 6 Kugeln. Pro Spiel gibt es zudem eine Zielkugel („Schweinchen“).

Aufnahmen

Das Spiel ist in Spielabschnitte, sogenannte Aufnahmen unterteilt. In jeder Aufnahme wird zunächst die Zielkugel geworfen, anschließend spielen beide Mannschaften nach einer besonderen Reihenfolge all ihre Kugeln.

Zu Beginn des Spiels wird durch Auslosen ermittelt, welche Mannschaft als erstes die Zielkugel wirft. Ein beliebiger Spieler der so ermittelten Mannschaft zieht einen Wurfkreis oder legt einen Wurfkreis aus Vollmaterial auf die Erde. Aus diesem Kreis wirft nun ein Spieler derselben Mannschaft die Zielkugel auf 6 bis 10 m.

Nach dem Auswerfen der Zielkugel:

- wirft nun ein Spieler derselben Mannschaft eine Kugel in Richtung Zielkugel. (Diese Kugel hat zunächst den Punkt.)
- dann wirft ein Spieler der anderen Mannschaft eine Kugel in Richtung Zielkugel. Ist diese näher an der Zielkugel als die Kugel der ersten Mannschaft (die den Punkt hat), ist die erste Mannschaft mit dem Werfen einer Kugel an der Reihe. Ansonsten muss dieselbe Mannschaft weiterwerfen, bis sie den Punkt oder keine Kugeln mehr hat.
- Es muss immer ein Spieler der Mannschaft, die nicht den Punkt hat, eine Kugel werfen. Welcher Spieler wirft, kann die Mannschaft entscheiden.
- Hat eine Mannschaft keine Kugeln mehr, kann die andere Mannschaft die noch nicht geworfenen Kugeln spielen.
- Am Ende einer Aufnahme erhält die Mannschaft Punkte, deren Kugel am nächsten an der Zielkugel liegt. Sie erhält so viele Punkte wie sie Kugeln hat, die näher an der Zielkugel liegen als die beste Kugel der gegnerischen Mannschaft. Es können also maximal 6 Punkte pro Aufnahme erzielt werden.
- Kugeln, die im verbotenen Gelände liegen oder überqueren sind ungültig.
- Für den Fall, dass die Zielkugel auf verbotenes Gelände (ins Aus) gelangt, ist die Aufnahme beendet und keine Mannschaft erhält einen Punkt (Null-Aufnahme)

Dann beginnt die nächste Aufnahme. Es beginnt die Mannschaft, die den Punkt gemacht hat. Diese zieht oder legt zunächst den Wurfkreis um die Stelle, an der am Ende der vorherigen Aufnahme die Zielkugel lag, wirft aus diesem die Zielkugel sowie die erste Kugel. Diese und weitere Aufnahme verlaufen ansonsten wie die erste Aufnahme.

Ende und Wertung des Spiels

Beim Projektgruppen-Boule-Turnier werden in der Gruppenphase pro Spiel 4 Aufnahmen gespielt. Die Mannschaft, die nach den 4 Aufnahmen die meisten Punkte hat, ist Gewinner des Spiels und erhält 3 Wertungspunkte. Bei Punktegleichstand erhalten beide Mannschaften 1 Wertungspunkt.

In den Final- und Platzierungsrunden werden 5 Aufnahmen gespielt.

Gibt es nach der Gruppenphase Gleichstand bei den Wertungspunkten werden die in den Spielen erzielten Punkte herangezogen. Zunächst gilt: Es gewinnt die Mannschaft mit der besseren Punktdifferenz. Sollte die Differenz gleich sind, gewinnt die Mannschaft mit den mehr erzielten Punkten. Ist auch die Zahl identisch, wird der Gewinner ausgeworfen: Aus den Mannschaften werfen je 2 Spieler gleichzeitig je eine Kugel auf die Zielkugel. Die Mannschaft des Spielers, dessen Kugel der Zielkugel am nächsten ist, gewinnt.

Gibt es in den Final- und Platzierungsspielen ein Unentschieden, wird der Sieger ausgeworfen.

Mannschaftszusammensetzung

Jede Mannschaft legt vor jeder Aufnahme fest, mit wie vielen und welchen Spielern sie spielt und wie viele der 6 Kugeln jeder Spieler erhält.

Messen

Wenn unklar ist, welche Kugel am nächsten ist, wird gemessen. Da dieses für den Spielverlauf und die Punktevergabe von entscheidender Bedeutung sind, ist das Messen genau geregelt.

Zunächst obliegt das Messen „dem Spieler, der die letzte Kugel gespielt hat oder einem seiner Mitspieler.“ Danach hat ein Spieler der gegnerischen Mannschaft das Recht nachzumessen, im Zweifel wird ein Schiedsrichter hinzugebeten. Gemessen wird in der Regel mit den Füßen oder mit einem Maßband.

Haben zwei gegnerische Kugeln den gleichen Abstand zur Zielkugel oder berühren beide diese, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Beide Mannschaften haben keine Kugeln mehr, dann ist dies eine Null-Aufnahme.
- Nur eine Mannschaft hat noch Kugeln, dann werden diese noch gespielt.
- Beide Mannschaften haben noch Kugeln, dann spielt zunächst die Mannschaft, die die letzte Kugel geworfen hat, noch einmal, dann die andere.

Schiedsrichter

Es werden keine offiziellen Schiedsrichter gestellt. Normalerweise sollten Probleme unter den Mannschaften diskutiert und geklärt werden. Bei größeren Problemen kann der Organisator hinzugezogen werden, dessen Entscheidung dann unwiderruflich ist.

6 Turnierplan

Das Turnier beginnt mit einer Gruppenphase. Anschließend folgen Viertelfinale, Halbfinale, Spiel um Platz 3 und Finale sowie die Ausspielung der anderen Plätze. In der Gruppenphase werden die 12 Mannschaften in zwei Gruppen mit je 6 Mannschaften aufgeteilt. In jeder Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede. Die besten 4 Mannschaften jeder Gruppe kommen ins Viertelfinale. Die

Siegerehrung mit Urkunden- und Pokalübergabe findet um 20.00 Uhr auf dem Sommerfest der Informatik (Grillplatz an der Uni, zwischen Gebäude A07 und A11) statt.

Gruppen

Gruppe A

1. Seepferdchen
2. Powder Rangers
3. DieGlorreichenNeun
4. MeinPersönlicherFavorit
5. Dori
6. Smart Sprit

Gruppe B

1. Data DAVers
2. Guardians
3. Bootsmänners
4. Hufflepuff
5. Die Bouleans
6. Bullen in Zivil

Gruppenphase

Zeit /Feld	Feld 1	Feld 2	Feld 3	Feld 4	Feld 5	Feld 6
14.15 Uhr	A1 – A2	A3 – A4	A5 – A6	B1 – B2	B3 – B4	B5 – B6
14.35 Uhr	A1 – A3	A2 – A5	A4 – A6	B1 – B3	B2 – B5	B4 – B6
14.55 Uhr	A2 – A6	A1 – A4	A3 – A5	B2 – B6	B1 – B4	B3 – B5
15.15 Uhr	A3 – A6	A1 – A5	A2 – A4	B3 – B6	B1 – B5	B2 – B4
15.35 Uhr	A2 – A3	A4 – A5	A1 – A6	B2 – B3	B4 – B5	B1 – B6

Tabelle Gruppenphase

Gruppe A

Platz	Mannschaft
1.A	
2.A	
3.A	
4.A	
5.A	
6.A	

Gruppe B

Platz	Mannschaft
1.B	
2.B	
3.B	
4.B	
5.B	
6.B	

Spiele um Platz 9 - 12

Zeit / Feld	Feld 5	Feld 6
16.15 Uhr	5.A – 6.B (X)	6.A – 5.B (Y)
16.45 Uhr	S (X) – S (Y)	V (X) – V (Y)

Viertelfinale

Zeit / Feld	Feld 1	Feld 2	Feld 3	Feld 4
16.15 Uhr	1.A – 4.B (D)	3.A – 2.B (E)	2.A – 3.B (F)	4.A – 1.B (G)

Spiele um Platz 5 - 8

Zeit / Feld	Feld 3	Feld 4
16.45 Uhr	V (D) – V (E) (H)	V (F) – V (G) (I)
17.15 Uhr	S (H) – S (I)	V (H) – V (I)

Halbfinale

Zeit / Feld	Feld 1	Feld 2
16.45 Uhr	S (D) – S (E) (K)	S (F) – S (G) (L)

Spiel um Platz 3

Zeit / Feld	Feld 2
17.15 Uhr	V (K) – V (L)

Finale

Zeit / Feld	Feld 1
17.15 Uhr	S (K) – S (L)