

# Projektgruppen-Boule-Turnier

des Department für Informatik der Universität Oldenburg

im SoSe 2015

## Hinweise und Regeln

### 1 Zeit

Das Turnier findet statt am

Mittwoch, den 08.07.2014 von 14.00 – ca. 18.00 Uhr

Pünktlich um 14.00 Uhr erfolgt eine Begrüßung und Einweisung. Die Spiele beginnen um 14.15 Uhr!

### 2 Ort

Das Turnier findet statt auf dem Ascheplatz (Fußball) der Universität Oldenburg in Wechloy.

Lage: <http://www.uni-oldenburg.de/hochschulsport/service/sportstaetten/lageplaene-was-ist-wo/>

### 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. Damit alle Teilnehmer möglichst oft dran kommen und wir auch die uns zur Verfügung stehenden Plätze und die uns zur Verfügung stehende Zeit gut ausnutzen, habe ich die 2 Projektgruppen mit den größten Anmeldezahlen in je 2 Mannschaften gesplittet. Eine Bitte an die betroffenen PG-Veranstalter: Bitte teilt eure Teilnehmer jeweils auf die 2 Mannschaften auf!

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.

Toiletten sind vorhanden. Für Getränke und Speisen sind die Mannschaften selbst verantwortlich. Neben dem Ascheplatz befinden sich die Tennisplätze der Uni. Diese bitte nicht betreten. Bitte auch keinen Unrat hinterlassen!

## 4 Mannschaften

PG-Name:	LSOP - Liveanalyse im Sport mit Odysseus P2P (Abteilung Appelrath) (Titelverteidiger)
Mannschaftsname:	„KlickersUnited“
PG-Name:	Datenstrombasierte Recommender-Systeme (Abteilung Appelrath)
Mannschaftsname:	„Ajax Dauerstramm“
PG-Name:	Datenstrombasierte Recommender-Systeme (Abteilung Appelrath)
Mannschaftsname:	„Alarm für Krombacher 11“
PG-Name:	IMPACT - Innovation Management Platform to Activate Creative Thoughts (ehemals iEIMS, Abteilung Marx Gomez)
Mannschaftsname:	„IMPlosion“
PG-Name:	MEDIC - Smartphone-basierte Bildverarbeitung zur Vorbeugung von Pandemien (Abteilung Fatikow)
Mannschaftsname:	„Flutschfinger 5000“
PG-Name:	Dynamische Portfoliooptimierung eines Virtuellen Kraftwerks (Abteilung Sonnenschein)
Mannschaftsname:	„Smart Grinders“
PG-Name:	Dynamische Portfoliooptimierung eines Virtuellen Kraftwerks (Abteilung Sonnenschein)
Mannschaftsname:	„Portfolio Optimus“
PG-Name:	Business Intelligence as a Service (Abteilung Appelrath)
Mannschaftsname:	„BICEps“
PG-Name:	MTSS - Maritime Transportation Systems Simulation (Abteilung Hahn/Sauer)
Mannschaftsname:	„Die Simulanten“
PG-Name:	RAPID - Regional Analysis and prediction Platform by In-memory Data (Abteilung Marx Gomez)
Mannschaftsname:	„RAPID“
PG-Name:	SESAdat - Datenmanagement für das Smart Energy Simulation and Automation (SESA)-Lab (Abteilung Lehnhoff)
Mannschaftsname:	„Team 0815“
PG-Name:	Marine Observation Plattform for Surface (MOPS) (Abteilung Hahn/Sauer)
Mannschaftsname:	„MOPS“

## 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 Punktegleichstand bzw. gibt es in den Final- und Platzierungsspielen ein Unentschieden, wird der Sieger 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.

## 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. Nach dem Ende aller Spiele wird es gegen 17.45 Uhr eine Siegerehrung geben.

## Gruppen

### Gruppe A

1. KlickersUnited
2. Ajax Dauerstramm
3. IMPlosion
4. Flutschfinger 5000
5. Smart Grinders
6. MOPS

### Gruppe B

1. BICEps
2. Die Simulanten
3. RAPID
4. Team 0815
5. Portfolio Optimus
6. Alarm für Krombacher 11

### 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 <b>(X)</b>	6.A – 5.B <b>(Y)</b>
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 <b>(D)</b>	3.A – 2.B <b>(E)</b>	2.A – 3.B <b>(F)</b>	4.A – 1.B <b>(G)</b>

### Spiele um Platz 5 - 8

Zeit / Feld	Feld 3	Feld 4
16.45 Uhr	V (D) – V (E) <b>(H)</b>	V (F) – V (G) <b>(I)</b>
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) <b>(K)</b>	S (F) – S (G) <b>(L)</b>

### 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)