

Regelwerk für den Bonn Integration Bee

Alexander Rohe

Inhaltsverzeichnis

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

1 Grundlagen

1.1 Gültigkeit

Die im Wettbewerb gültige Fassung des Regelwerks ist alleine die englische. Diese deutsche Fassung stimmt mit der englischen inhaltlich weitestgehend überein.

1.2 Präambel

Die Bonn Integration Bee (BIB) ist ein studentisch organisierter Wettbewerb, bei dem es darum geht, Integrale verschiedener Schwierigkeitsgrade in möglichst kurzer Zeit zu lösen. Er fand erstmals im Wintersemester 2024/25 an der Universität Bonn statt und soll ab 2025 regelmäßig im Sommersemester durchgeführt werden. Dieses Regelwerk ist Grundlage für seine Organisation und seinen Ablauf.

1.3 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 kann 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.

Hierbei treten Platz 1,2,3 und 4 aus der Qualifikationsrunde in jeweils verschiedenen Viertelfinalen an; ihre Gegner werden durch die Moderatoren zufällig bestimmt. Danach treten die Sieger aus den Viertelfinalen mit Platz 1 und 4 sowie 2 und 3 in den Halbfinalen gegeneinander an.

3.4 Ablauf der Einzelrunden

Jede Einzelrunde in der Endrunde ist gleich aufgebaut: Nacheinander werden fünf Aufgaben 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. Die verbleibende Zeit wird ebenfalls für die Teilnehmer und Zuschauer projiziert.

Eine Lösung für eine Aufgabe ist einzukreisen und mit Zeitangabe zu versehen; danach dürfen noch Korrekturen vorgenommen werden, wobei dann wieder eine aktuelle Zeitangabe zu machen ist. Nur die aktuellste an der Tafel stehende Lösung mit entsprechender Zeitangabe gilt am Ende.

Wer eine Aufgabe schneller löst als sein Gegner, bekommt drei Punkte, wer eine

Aufgabe löst, nachdem sein Gegner sie gelöst hat, bekommt zwei Punkte. Wer keine richtige und hinreichend vereinfachte Lösung hat, bekommt keine Punkte. Über die Richtigkeit und hinreichende Vereinfachung entscheidet ein Schiedsrichter.

3.5 Ende einer Einzelrunde

Wer nach fünf Aufgaben mehr Punkte hat, gewinnt eine Runde. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, wird die Einzelrunde zunächst um eine, dann wenn nötig um noch eine Aufgabe verlängert. Sollte sich so immer noch kein Sieger ermitteln lassen, gewinnt derjenige mit der höheren Punktzahl im Kahoot in der Qualifikationsrunde.

3.6 Ende des Wettbewerbs

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