

# Matboj Regeln<sup>1</sup>

## Winterschule der LSGM in Windischleuba

- Beide Teams wählen jeweils einen *Teamchef*.
- Vor Beginn des Spiels bestimmt ein kurzer Wettbewerb zwischen den Teamchefs wer entscheiden darf, wer zuerst fordert.
- In jeder Spielrunde fordert ein Team die Präsentation einer gewählten Aufgabe. Das herausgeforderte Team kann die Herausforderung annehmen oder ablehnen. Wenn das Team die Herausforderung annimmt, muss es die Lösung der Aufgabe präsentieren. Dazu wählt das herausgeforderte Team ein Teammitglied aus, das die Lösung ohne Hilfe (bis auf Notizen) präsentiert.
- Wenn das herausgeforderte Team die Herausforderung ablehnt, dann *muss* das herausfordernde Team die Lösung selber wie oben beschrieben präsentieren.
- Das nicht-präsentierende Team stellt einen *Kritiker*. Dieser darf nach Ende der Präsentation die Lösung kritisieren und, falls das herausgeforderte Team die Herausforderung nicht abgelehnt hat, Lücken füllen. Vorher darf der Kritiker noch Verständnisfragen an das präsentierende Teammitglied stellen. Dabei sind Rücksprachen zwischen Kritiker und seinem Team verboten.
- Die Jury kann für jede Aufgabe bis zu 12 Punkte an das präsentierende Team vergeben. Die auf diesem Weg nicht vergebenen Punkte können vom Kritiker zur Hälfte durch Aufdecken und zur anderen Hälfte durch Füllen der Lücken erworben werden.
- Bei der Auswahl des Kritikers sowie des Vortragenden gilt jeweils folgende Regel: Zu jedem Zeitpunkt muss zwischen allen Teammitgliedern die paarweise Differenz der Anzahl der bisherigen Einsätze in dieser Rolle maximal 1 betragen.
- Sollte das herausgeforderte Team abgelehnt haben und der Kritiker aufdecken, dass das herausfordernde Team keine Lösung<sup>2</sup> präsentieren konnte, dann handelt es sich um eine *ungültige Herausforderung*. Dem herausgeforderten Team werden anstatt der Jurypunkte pauschal 6 Punkte zugeschrieben. Das herausfordernde Team erhält keine Punkte und muss erneut herausfordern.
- Handelt es sich um keine ungültige Herausforderung, wechseln herausforderndes und herausgefordertes Team.
- Die Jury kann Präsentationen abbrechen.
- Jedes Team kann maximal einmal während des gesamten Spiels einen Timeout ausrufen. Dies muss durch den Teamchef geschehen. Dann dürfen beide Teams für maximal 3 Minuten diskutieren. Vortragende oder Kritiker dürfen nicht ausgetauscht werden.
- Das Spiel endet, wenn alle Aufgaben präsentiert wurden oder sich das herausfordernde Team entscheidet, keine Herausforderung mehr auszusprechen. In dem Fall darf das andere Team beliebig viele Lösungen präsentieren. Dafür können nur noch Lückenaufdeckungspunkte für das erste Team vergeben werden.
- Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet Bestechung der Jury durch Schokolade oder vergleichbares.

---

<sup>1</sup>Die hohe Jury behält sich jegliche kurzfristigen Regeländerungen vor.

<sup>2</sup>Die Jury entscheidet, ob es sich tatsächlich um keine Lösung handelt.