

Gruppeneinteilung & Teams

Gruppe A

Die Kanalratten
Team Leitungsdruck
Sieben Engel für Charlie
KI Kugel Könige

Gruppe B

Die Kanalratten 2
Die Klärwerk-Elite
Botcha!
OLDIES

Gruppenspiele & Ergebnisse

14:15 FELD 1

Die Kanalratten	0
Team Leitungsdruck	12

14:15 FELD 2

Sieben Engel für Charlie	2
KI Kugel Könige	5

14:15 FELD 3

Die Kanalratten 2	4
Die Klärwerk-Elite	1

14:15 FELD 4

Botcha!	0
OLDIES	6

14:40 FELD 1

Die Kanalratten	2
Sieben Engel für Charlie	11

14:40 FELD 2

Team Leitungsdruck	4
KI Kugel Könige	5

14:40 FELD 3

Die Kanalratten 2	7
Botcha!	1

14:40 FELD 4

Die Klärwerk-Elite	2
OLDIES	7

15:05 FELD 1

Die Kanalratten	4
KI Kugel Könige	5

15:05 FELD 2

Team Leitungsdruck	6
Sieben Engel für Charlie	2

15:05 FELD 3

Die Kanalratten 2	8
OLDIES	5

15:05 FELD 4

Die Klärwerk-Elite	2
--------------------	---

Botcha!	5
---------	---

15:30 FELD 1

Sieben Engel für Charlie	4
--------------------------	---

KI Kugel Könige	1
-----------------	---

15:30 FELD 2

Die Kanalratten	1
-----------------	---

Team Leitungsdruck	8
--------------------	---

15:30 FELD 3

Botcha!	8
---------	---

OLDIES	4
--------	---

15:30 FELD 4

Die Kanalratten 2	1
-------------------	---

Die Klärwerk-Elite	9
--------------------	---

15:55 FELD 1

Team Leitungsdruck	2
--------------------	---

KI Kugel Könige	9
-----------------	---

15:55 FELD 2

Die Kanalratten	1
-----------------	---

Sieben Engel für Charlie	7
--------------------------	---

15:55 FELD 3

Die Klärwerk-Elite

1

OLDIES

7

15:55 FELD 4

Die Kanalratten 2

4

Botcha!

4

16:20 FELD 1

Team Leitungsdruck

3

Sieben Engel für Charlie

4

16:20 FELD 2

Die Kanalratten

3

KI Kugel Könige

6

16:20 FELD 3

Die Klärwerk-Elite

3

Botcha!

6

16:20 FELD 4

Die Kanalratten 2

0

OLDIES

10

Tabellenstand Gruppenphase

Gruppe A

#	MANNSCHAFT	WP	+	-	DIFF	AUSW.
1	KI Kugel Könige	15	31	19	12	-
2	Sieben Engel für Charlie	12	30	18	12	-
3	Team Leitungsdruck	9	35	21	14	-
4	Die Kanalratten	0	11	49	-38	-

Gruppe B

#	MANNSCHAFT	WP	+	-	DIFF	AUSW.
1	OLDIES	12	39	19	20	-
2	Botcha!	10	24	26	-2	-
3	Die Kanalratten 2	10	24	30	-6	-
4	Die Klärwerk-Elite	3	18	30	-12	-

Platzierungen Gruppe A

- 1.A: KI Kugel Könige
- 2.A: Sieben Engel für Charlie
- 3.A: Team Leitungsdruck
- 4.A: Die Kanalratten

Platzierungen Gruppe B

- 1.B: OLDIES
- 2.B: Botcha!
- 3.B: Die Kanalratten 2
- 4.B: Die Klärwerk-Elite

K.O.-Phase

Halbfinale

17:00 FELD 1 (D)

KI Kugel Könige	10
Botcha!	3

17:00 FELD 2 (E)

Sieben Engel für Charlie

2

Platz 5–8

17:00 FELD 3 (X)

Team Leitungsdruck

5

Die Klärwerk-Elite

9

17:00 FELD 4 (Y)

Die Kanalaratten

4

Die Kanalaratten 2

5

Finalspiele 1–4

17:30 FELD 2 · SPIEL UM PLATZ 3

Botcha!

1

Sieben Engel für Charlie

4

17:30 FELD 1 · FINALE

KI Kugel Könige

8

OLDIES

0

Finalspiele 5–8

17:30 FELD 3 · SPIEL UM PLATZ 5

Die Klärwerk-Elite

0

Die Kanalratten 2

6

17:30 FELD 4 · SPIEL UM PLATZ 7

Team Leitungsdruck

1

Die Kanalratten

7

Endstand

1. **KI Kugel Könige**
2. **OLDIES**
3. **Sieben Engel für Charlie**
4. **Botcha!**
5. **Die Kanalratten 2**
6. **Die Klärwerk-Elite**
7. **Die Kanalratten**
8. **Team Leitungsdruck**

Hinweise und Regeln

1 Zeit

Das Turnier findet statt am

Mittwoch, den 01.07.2026 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 der Tennisanlage des Oldenburger Turnerbundes (OTB), Osterkampsweg 197, 26131 Oldenburg. Dort gibt es auch einen Bouleplatz mit 10 Feldern, den wir gemietet haben. Die Entfernung zur Uni beträgt mit dem Fahrrad ca. 8 – 10 Minuten. Alternativ: Buslinie 301 (Endhaltestelle Eversten)

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 (www.oldies-ev.de), gestiftet. Die Historie der PG-Boule- und früheren PG-Fußball-Turniere ist hier abrufbar: [Historie PG-Turniere](#)

Es haben sich 4 laufende Projektgruppen für das Turnier angemeldet. Hinzu kommen die Titelverteidiger und die OLDIES. Für einen spannenderen Turnierverlauf mit 8 statt 6 Mannschaften stellen die Projektgruppen mit den meisten angemeldeten Teilnehmern je 2 Mannschaften. 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 dietrich.boles@uni-oldenburg.de).

Toiletten sind vorhanden. Für Getränke und Speisen sind die Mannschaften selbst verantwortlich. Bitte keinen Unrat hinterlassen! Bitte auch an Sonnencreme denken (der Platz liegt in der Sonne).

Haftungsausschluss: Mit der Teilnahme am Projektgruppen-Boule-Turnier erkennen die Teilnehmer den Haftungsausschluss des Veranstalters für Schäden aller Art an. Es können weder gegen den Veranstalter noch den Organisator und deren Vertreter Ansprüche wegen Schäden und Verletzungen jeder Art geltend gemacht werden, die durch die Teilnahme entstehen können.

4 Mannschaften

- **PG-Name:** PG Towards Intelligent and Trustworthy LLM-enabled Service Robots (Abtl. Cheng)
Mannschaftsname: Sieben Engel für Charlie
- **PG-Name:** PG Gotcha (Abtl. Winter/Theel)
Mannschaftsname: Botcha!
- **PG-Name:** PG ARISE (Abtl. Marx Gómez/Winter)
Mannschaftsname: Die Klärwerk-Elite
- **PG-Name:** PG ARISE (Abtl. Marx Gómez/Winter)
Mannschaftsnamen: Team Leitungsdruck
- **PG-Name:** PG SCHOKI - Schleusenoptimierung mittels Künstliche Intelligenz (Abtl. Hahn)
Mannschaftsname: Die Kanalratten
- **PG-Name:** PG SCHOKI - Schleusenoptimierung mittels Künstliche Intelligenz (Abtl. Hahn)
Mannschaftsname: Die Kanalratten 2
- **PG-Name:** PG GENIUS (Abtl. Marx Gómez) (Titelverteidiger)
Mannschaftsname: KI Kugel Könige
- **Mannschaftsname:** OLDIES

5 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 [Wikipedia](#)). Empfehlenswert ist es sicher, sich zur Vorbereitung mal auf Youtube ein paar Videos zu Boule anzuschauen.

Spiele

Es wird auf 4 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. Geworfen wird jeweils von einem Kopf des Feldes aus, und zwar außerhalb vom Feld.

Zu Beginn des Spiels wird durch Auslosen ermittelt, welche Mannschaft als erstes die Zielkugel wirft. Ein beliebiger Spieler der so ermittelten Mannschaft wirft nun 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 wirft 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 Halbfinale, Spiel um Platz 3 und Finale sowie die Ausspielung der anderen Plätze. In der Gruppenphase werden die 8 Mannschaften in zwei Gruppen mit je 4 Mannschaften aufgeteilt. In jeder Gruppe spielt jede Mannschaft zweimal gegen jede andere. Die besten 2 Mannschaften jeder Gruppe kommen ins Halbfinale.

Impressum und Datenschutzerklärung