

PsyBattle

TEAMGRÖßE: 6-8

ANSPRECHPARTNER: Hendrik

SÄTZE: 1 Satz pro Quiz-Duell bestehend aus 10 Fragen sowie 2 Übungsfragen, die nicht in die Wertung einfließen.

ZIEL

- Jeweils zwei Teams spielen gegeneinander und beantworten Schätzfragen zu Themen der Psychologie. Ziel ist es, nach 10 Fragen mehr Punkte als das gegnerische Team zu erzielen.
-

PRINZIP

- Bei PsyBattle treten zwei Teams in einem psychologischen Schätzduell gegeneinander an. Beide Teams erhalten dieselben Fragen und müssen innerhalb von 45 Sekunden gemeinsam eine möglichst präzise Antwort finden. Ziel ist es, einen psychologischen Kennwert möglichst genau zu schätzen und zusätzlich einzuschätzen, wie sicher sie sich bei ihrer Antwort sind.
 - Je besser die Teams schätzen, und je sicherer sie sich dabei sind, desto mehr Punkte erhalten sie
 - Das Team mit mehr Punkten gewinnt
-

REGELN

- Das Quizduell wird über <https://psybattle.hogrefe.com/> aufgerufen.
- Für den Zugang zum Quizduell muss ein Zugangscode eingegeben werden, der den Teams unmittelbar vor Beginn des Duells von den Helfer*innen mitgeteilt wird.
- Beide Teams wählen zu Beginn einen frei wählbaren Teamnamen und nutzen denselben Teamcode, um gegeneinander anzutreten. Der Teamcode wird den Teams unmittelbar vor Beginn des Quizduells von den Helfer*innen mitgeteilt
 - Als Teamnamen nehmen die Teams **ihren tatsächlichen Teamnamen**, ansonsten gibt es keine Punkte!

- Und auf keinen Fall Emojis in den Teamnamen packen, sonst geht das Spiel nicht!
- Vor dem Start des eigentlichen Quizduells werden zwei Proberunde gespielt. Die dabei erzielten Punkte fließen nicht in das Ranking ein. Die erste Proberunde wird ohne und die zweite Proberunde mit Zeitlimit gespielt.
- Für jede Frage steht ein Timer von maximal 45 Sekunden zur Verfügung.
- Pro Frage müssen zwei Einstellungen vorgenommen werden:
 - der geschätzte Kennwert
 - die Sicherheit der eigenen Schätzung
- Eine Antwort wird erst gewertet, nachdem auf „Antwort prüfen“ geklickt wurde.
- Nach jeder Runde werden die richtige Lösung, die erreichten Punkte sowie der aktuelle Zwischenstand angezeigt.
- Die nächste Frage startet dann automatisch nach 20 Sekunden.
- Das Team mit den meisten Punkten nach 10 Fragen gewinnt das jeweilige Quizduell. Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl über alle gespielten Quizduelle gewinnt die gesamte Disziplin.
- Beide Teams starten das Quizduell gleichzeitig. Zwischen den einzelnen Fragen muss jedoch nicht auf das gegnerische Team gewartet werden – jedes Team kann das Quiz in eigenem Tempo fortsetzen.

FEHLER

- Für die Beantwortung der Fragen dürfen keine Hilfsmittel wie Internetrecherche, Bücher oder KI-Tools verwendet werden.
 - Während der laufenden Beantwortungszeit darf nicht auf die Antworten oder Bildschirme des gegnerischen Teams geschaut werden
-
-

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

- Die Punkte setzen sich aus zwei Komponenten zusammen (max. 100 Punkte):
 - Nähe-Punkte für eine möglichst genaue Schätzung (max. 60 Punkte)
 - Intervall-Bonus für eine realistische Einschätzung der eigenen Sicherheit bei der Schätzung (max. 40 Punkte)
 - Die Punkte werden vom Programm berechnet, ihr müsst da nichts ausrechnen
- Die gewählte Sicherheit beeinflusst die Größe des Intervalls:

Regelwerk Helfer*innen

- Wer sich sehr sicher fühlt, wählt ein engeres Intervall und kann dadurch mehr Bonuspunkte erzielen. Wer unsicher ist, wählt ein breiteres Intervall. Dadurch steigt zwar die Wahrscheinlichkeit, dass der tatsächliche Wert innerhalb des Intervalls liegt, allerdings gibt es für breite Intervalle entsprechend weniger Bonuspunkte. Liegt der tatsächliche Wert außerhalb des gewählten Intervalls, entfällt der Intervall-Bonus vollständig.
- Nach insgesamt 10 Fragen gewinnt das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl das jeweilige Team-Duell.
- Darauf achten, dass alle Teams die Regeln und den Spielablauf verstanden haben. Besonders wichtig ist, dass klar ist, wie die Fragen beantwortet werden müssen:
 - Einstellen des geschätzten Kennwerts
 - Festlegen der Sicherheit bzw. Intervallbreite
- Außerdem sollte erklärt werden, wie sich die Punkte zusammensetzen und dass pro Frage nur 45 Sekunden zur Verfügung stehen. Nach Ablauf der Zeit wird die Frage automatisch mit 0 Punkten bewertet, falls keine Antwort abgegeben wurde.
- Die Teams sollten mit etwas Abstand zueinander sitzen, damit sie sich während des Duells nicht gegenseitig stören
- Material:
 - Handys mit Internetverbindung
 - Ton sollte eingeschaltet sein
 - Unentschieden: Bei Punktegleichstand ist das Quiz-Duell unentschieden und beide Teams belegen denselben Platz.

Zusatzpunkt

- Sobald alle Team-Duelle abgeschlossen sind, wird zusätzlich ein Gesamtranking erstellt.
- Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt die gesamte Disziplin. (Sonderpreis)
- Die 22 besten Teams (oberstes Quartil) bekommen einen Zusatzpunkt für die Gesamtwertung. Das muss euch als Schiris aber nicht interessieren, ist nur wichtig für die Gesamtwertung