



KOMA 89 TUDA

89. Konferenz der deutschsprachigen  
Mathematikfachschaften

Technische Universität Darmstadt  
23. – 27. November 2023



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Organisatorisches</b>	<b>5</b>
2.1	Orte und Räume . . . . .	5
2.2	Ansprechpersonen . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Überlebenswichtiges</b>	<b>6</b>
3.1	Telefonnummern . . . . .	6
3.2	Verpflegung . . . . .	6
3.3	Unterkunft . . . . .	6
3.4	Wie komme ich ins Bett? . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Lagepläne</b>	<b>8</b>
4.1	Campus Stadtmitte . . . . .	8
4.2	Halb Darmstadt inkl. Unterkunft . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Rahmenprogramm</b>	<b>10</b>
5.1	Exkursionen . . . . .	10
5.1.1	Stadtführung . . . . .	10
5.1.2	Eisenbahnmuseum . . . . .	10
5.1.3	Mathildenhöhe . . . . .	10
5.1.4	Teilchenbeschleuniger . . . . .	10
5.1.5	Landesmuseum . . . . .	11
5.1.6	Wandern . . . . .	11
5.2	Kneipentour . . . . .	11
<b>6</b>	<b>Regeln des Mörderspiels</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Übrigens, ... das Logo erklärt</b>	<b>14</b>

# 1 Vorwort

Liebe ErstKoMatiker\*innen, liebe alten Säcke und alle dazwischen, ganz herzlich willkommen in Darmstadt! Wir wünschen euch bei der 89. KoM∇ ganz viel Spaß, produktive Arbeitsphasen und angenehme neue Bekanntschaften, wie wir es von anderen KoMaTa so oft erfahren durften.

Wusstet ihr, dass dies die fünfte KoM∇ in Darmstadt ist? Wir auch nicht wirklich und es hat uns auch nicht viel geholfen. Wir mussten trotzdem sehr oft erklären, „was man da jetzt eigentlich macht“, dass wir „wirklich die ganze Nacht lang den Raum brauchen“ und so weiter.



Für uns bedeutet die KoM∇ etwas ganz Besonderes, was schon immer ein bisschen schwer zu erklären war. Sowas wie eine Orientierungswoche, aber ohne Ersties. Freundschaften, für die man gerne nach Bonn, nach Hamburg, nach Dresden oder nach Wien fährt. Der Grund, dass man in der einen Woche dann doch keine Hausübung gemacht hat. Warum man schmunzelt, wenn man einer Ananas im Alltag begegnet. Das letzte Mal, dass man selbst Memes erstellt hat. Die neue Idee, die man für seine Erstie-Fahrt ausprobiert hat. Die Horrorgeschichten, die man über Profs an anderen Unis weitererzählt. Ein sehr langes Wochenende. Ungesunde Mengen an Konsum von Schlaflosigkeit, Mate, Alkohol oder Umarmungen.

Von all dem wünschen wir allen von euch genau so viel, wie ihr diese Woche braucht.

Eure 89. KoM∇-Orga  
Justus und Nika

## 2 Organisatorisches

### 2.1 Orte und Räume

Die KoMV findet größtenteils im Alten Hauptgebäude am Campus Stadtmitte statt. Dieses hat die Adresse *Hochschulstraße 1, 64289 Darmstadt* und die Gebäudenummer S1|03. Aus der Gebäudenummer kannst du den Campus (S für Stadtmitte, H für Hochschulstadion), den Campusabschnitt (1 vor dem „|“) und eine innerhalb dieses Abschnitts identifizierende Nummer (03 nach dem „|“) ablesen. Gebäudenummern von Gebäuden der TU Darmstadt befinden sich auf den roten Tafeln in der Nähe der Eingänge.

Innerhalb eines Gebäudes werden Räume mit meist dreistelligen Nummern identifiziert, von denen die führende Ziffer das Stockwerk angibt. Dabei sind die Raumnummern im Erdgeschoss zweistellig und Nummern von Kellerräumen haben eine führende 0. (Insbesondere sind also die Räume 095 und 95 verschieden.)

Für die KoMV haben wir folgende Räume gebucht:

<b>Anmeldung</b>	S1 03–164
<b>Ewiges Frühstück</b>	S1 03–313
<b>KoMa-Café</b>	S1 03–312/313
<b>Ruheraum</b>	S1 03–126
<b>Plena</b>	S1 03–123
<b>Unterkunft</b>	H1 01 (Unisporthalle)

### 2.2 Ansprechpersonen

Die KoMV-Orga Justus und Nika kennt ihr ja schon aus dem Vorwort. Ihr erkennt sie an den pinken KoMV-Shirts und erreicht sie sonst unter den auf der nächsten Seite angegebenen Handynummern.

KoMV-Engel, das sind die Menschen, die für euch das ewige Frühstück, die Anmeldung und auch sonst alles schmeißen, erkennt ihr an grauen KoMV-Shirts. Sprecht sie an, wann immer ihr Fragen zum Frühstück oder sonstigen allgemeinen Dingen an der Uni habt.

## 3 Überlebenswichtiges

### 3.1 Telefonnummern

Wenn irgendetwas ist oder ihr Fragen habt, ruft bei der KoMV-Organisationskommission Justus und Nika an. In dringenden Notfällen gelten natürlich die bekannten Notrufnummern.

**Justus** +49 1512 6885188

**Nika** +49 162 3426570

### 3.2 Verpflegung

**Frühstück** Wie es die KoMV-Tradition verlangt, gibt es ewig Frühstück. Dieses befindet sich beim KoMV-Café im Raum S1|03–313.

**Mittagessen** Am Freitag gibt es Mittagessen in der Mensa, an den anderen Tagen wird vom KoMV-Team gekocht.

**Snacks & Getränke** Im KoMV-Café gibt es auch Snacks und Getränke zum Selbstkostenpreis, die per Strichliste über die Kasse des Vertrauens abgerechnet werden.

### 3.3 Unterkunft

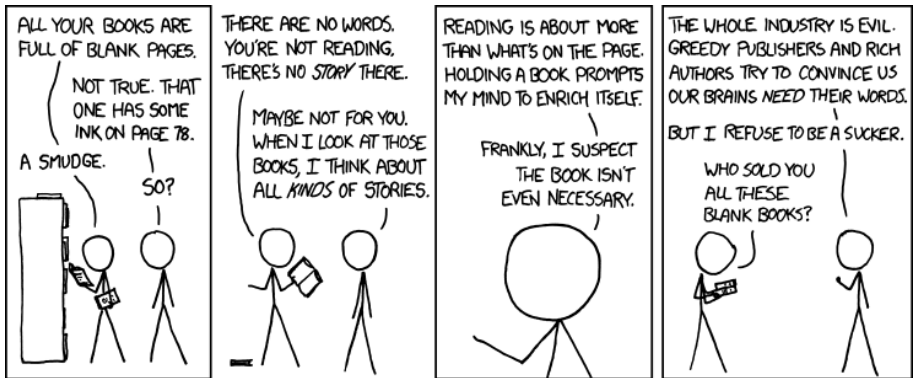
Zum Schlafen haben wir nachts die TU Sporthalle (H1|01, *Nieder-Ramstädter Str. 164, 64287 Darmstadt*) direkt neben dem Fußballstadion am Böllenfalltor. Da tagsüber dort auch Sportkurse stattfinden, dürfen wir dort nur von 22:30 Uhr bis 8:00 Uhr sein. Die Schlaflager müssen tagsüber auch abgebaut werden. Wir haben dort einen Raum zur Aufbewahrung von Gepäck.

### 3.4 Wie komme ich ins Bett?

Am besten mit geputzten Zähnen und angemessenen Klamotten. Ansonsten können wir euch beim Weg zur Unterkunft folgenden Rat geben:

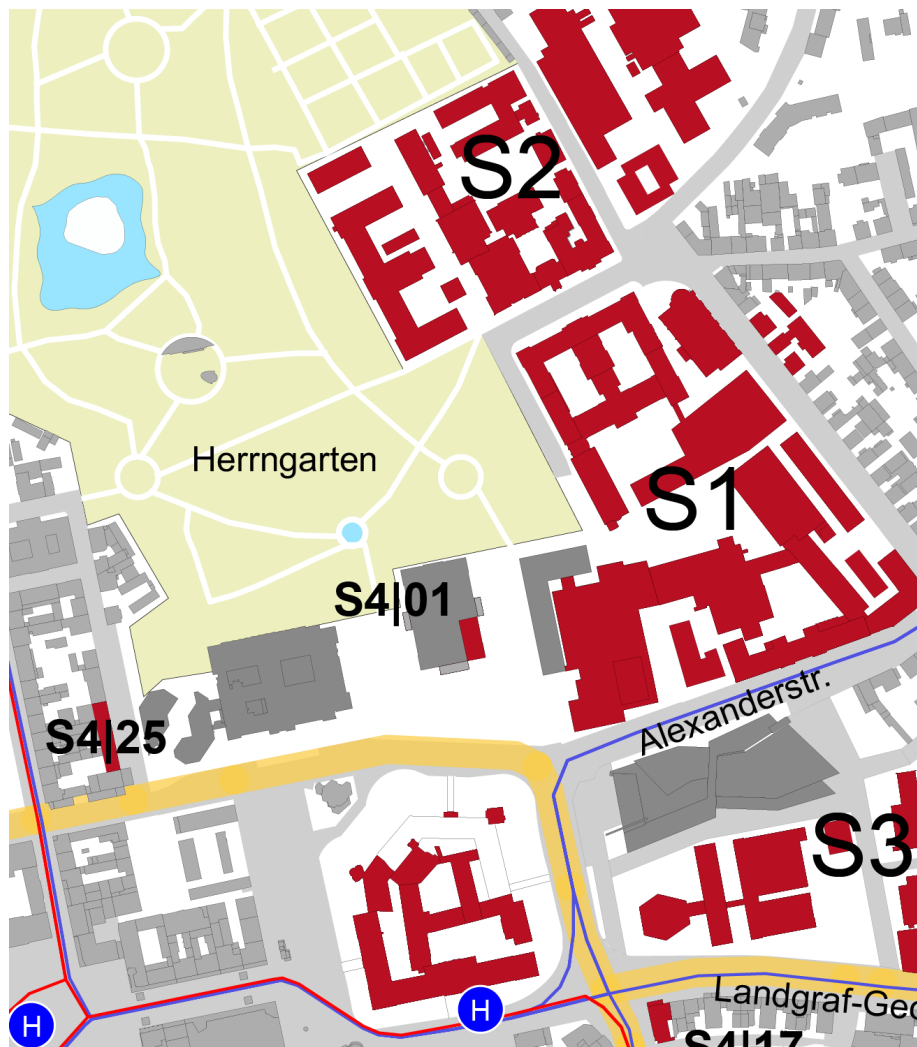
Die Turnhalle befindet sich in der Nähe des Campus Lichtwiese. Zu Fuß sind es vom Campus Stadtmitte etwa 30 Minuten. Es gibt direkt davor die Straßenbahnhaltestelle *Merck-Stadion*. Dort halten die Linien 5 und 9. Wenn ihr von der Stadtmitte dorthin wollt, bietet sich die Haltestelle *Schloss* an. Beide Linien halten dort und haben als Endhaltestelle *Böllensfalltor*. Linie 9 fährt wochentags ab

4:16 Uhr und bis 1:31 Uhr größtenteils in kurzen Abständen, nachts halbstündig. Am Freitag- und Samstagabend gibt es zusätzlich die Nachtlinie, welche die Nacht durch ab der Haltestelle *Schloss* fährt.



## 4 Lagepläne

### 4.1 Campus Stadtmitte







# 5 Rahmenprogramm

## 5.1 Exkursionen

Am Samstagvormittag gibt es verschiedene Rahmenprogrammunkte:

### 5.1.1 Stadtführung

Seit dem 16. Jahrhundert war Darmstadt der Regierungssitz von Landgrafen und Großherzögen, wovon nicht nur das Darmstädter Schloss zeugt, sondern auch das Ludwigsmonument, im Volksmund „Langer Lui“ genannt, von welchem aus man einen beeindruckenden Blick über Darmstadt hat. Neben beeindruckenden Sehenswürdigkeiten bietet die Stadttour aber auch Lokalwissen über Darmstadt an. Wenn ihr euch also immer schon mal gefragt habt, wer oder was ein Datterich ist, hier werdet ihr es herausfinden.

### 5.1.2 Eisenbahnmuseum

Das Eisenbahnmuseum Darmstadt-Kranichstein ist das größte Eisenbahnmuseum in Hessen. Es liegt auf dem Gelände des Bahnbetriebswerks des ehemaligen Rangierbahnhofs Darmstadt-Kranichstein an der „Rhein-Main-Bahn“, die von Mainz über Darmstadt nach Aschaffenburg führt. Die Lokomotivausstellung ist im historischen Ringlokschuppen des Betriebswerkes untergebracht, die Wagensammlung wird in der ehemaligen Güterwagenausbesserungshalle präsentiert, welche auch heute noch ihren Zweck als Werkstatt für den Wagenpark erfüllt.

### 5.1.3 Mathildenhöhe

„Mein Hessenland blühe und in ihm die Kunst“, waren die Worte mit denen Ernst Ludwig den Grundstein für die Künstlerkolonie auf der Mathildenhöhe legte und somit zu einem Zentrum des Jugendstils machte. Seit 2021 ist die Mathildenhöhe auch Weltkulturerbe. Auf der Mathildenhöhe befindet sich auch das Wahrzeichen der Stadt, der Hochzeitsturm.

### 5.1.4 Teilchenbeschleuniger

Der Elektronen-Beschleuniger S-DALINAC (Superconducting-DArmstadt-LInear-ACcelerator) stellt seit über drei Jahrzehnten das zentrale Forschungsinstrument am Institut für Kernphysik der TU Darmstadt dar. Der Beschleuniger wird

hauptsächlich durch Studierendenforschung im Rahmen von Bachelor-, Master- oder Promotionsarbeiten weiterentwickelt. Ursprünglich mit zwei Rezirkulationen ausgestattet, wurde der supraleitende Beschleuniger 2016 mit einer weiteren Rezirkulation ausgestattet. Mithilfe der neuen Rezirkulation ist es möglich, den S-DALINAC in einem Modus mit Energierückgewinnung zu betreiben, was ihn zu einem sogenannten Energy-Recovery-Linac (kurz ERL) macht.

### **5.1.5 Landesmuseum**

Das Hessische Landesmuseum in Darmstadt (kurz HLMD), eines der ältesten öffentlichen Museen Deutschlands, ist ein Universalmuseum mit umfangreichen ständigen Sammlungen; daneben finden Sonderausstellungen statt. Es zählt zu den großen Museen Deutschlands und vereinigt zahlreiche unterschiedliche Sammlungen aus den Bereichen Kunst-, Kultur- und Naturgeschichte. Die Highlight-Führung durch das HLMD (ca. 90 Min.) enthält einen ersten Überblick über die vielfältigen Sammlungen des Museums an ausgewählten Highlight-Objekten.

### **5.1.6 Wandern**

Darmstadt ist eine der wenigen Großstädte in Deutschland, die an keinem Fluss liegen. Dafür haben wir ein Meer – und zwar aus Bäumen. Wir werden beginnend von der direkt an der Wildnis angrenzenden Lichtwiese eine kleine Wanderung durch die nördlichsten Ausläufer des Odenwaldes machen. Seid also gespannt, was euch dort in der grünen Lunge Darmstadts an schönen Plätzchen erwartet. Wenn nicht jetzt, wann denn! Passendes Schuhwerk und Kleidung sind hilfreich.

## **5.2 Kneipentour**

Fühl' dich einmal wie ein Erstie in Darmstadt!

Traditionell wird jeder Erstie in Darmstadt in seiner Orientierungswoche an einer Kneipentour teilnehmen, die für den ein oder anderen zu einem sehr vergesslichen Erlebnis wird!

Diese einmalige Erfahrung könnt ihr am Freitagabend selbst erleben. Vom vorher bekanntgegebenen Treffpunkt aus werden zu Fuß zwei Kneipen in Darmstadt besucht. Ihr werdet außerdem genug Zeit haben, um in einer Kneipe etwas zu Essen zu bestellen, wenn ihr das möchtet.

Übrigens besteht keine Pflicht, jedes Getränk der Karte beim Namen nennen zu können, obwohl man so natürlich den besten Eindruck eines Lokals bekommt. Das heißt, auch ohne Alkohol lohnt es sich, an der Kneipentour teilzunehmen, und macht sogar sehr viel Spaß.

## 6 Regeln des Mörderspiels

**Der Beginn** Alle Spielenden erhalten einen Mordauftrag (in Form eines Zettels mit dem Namen der zu ermordenden Person). Dieser befindet sich hinten im eigenen Namensschild. Zudem sind die Namensschilder aller (noch lebenden) Mitspielenden durch einen farbigen Zettel vorne gut sichtbar gekennzeichnet. Dabei ergibt sich aus den Mordaufträgen ein Kreis, in dem alle lebenden Spielenden je ein Ziel (Auftrag, potentiell Opfer) und eine Person haben, die sie ermorden möchte. Nur Personen, die auf diese Weise gut sichtbar als lebende Mitspielende gekennzeichnet sind, können morden. Ermordet werden können aber auch nicht gekennzeichnete lebende Mitspielende.

**Morde und Auftragsübergabe** Als Mord gilt, wenn eine lebende Person ihrem Ziel einen Gegenstand gibt und diese ihn annimmt. Konkret genügt ein irgendwie gearteter Gegenstandstransfer von mordender Person zu Opfer, der unmittelbar nach Transfer von der mordenden Person als Mord deklariert wird. Beispiele hierfür sind

- ein angebotenes und angenommenes Glas Wasser,
- ein Zettel, der der mordenden Person vom Opfer aus der Hand gerissen wird (Selbstmord), oder,
- wenn das Opfer mit dem Mund einen Keks vom Keksteller der mordenden Person nimmt, den diese auf dem Kopf balanciert (der Transfer benötigt keine Hände).

Im Anschluss an den Transfer muss die mordende Person den Mord dem Opfer gegenüber mitteilen und ggf. durch Vorzeigen des Auftragszettels nachweisen. Anschließend entfernt die ermordete Person den farbigen Zettel, der sie als lebend gekennzeichnet hat, und übergibt der Person, von der sie ermordet wurde, ihren Auftragszettel. Dadurch erbt die mordende Person den Auftrag des Opfers. Schließlich trägt die ermordete Person den Mord (gerne mit ausgeschmücktem Tathergang, mindestens jedoch mordende Person, Opfer, Tatzeit und Tatwaffe) in die Mordliste ein. Diese hängt als analoge Liste in der Nähe des KoMa-Cafés (S1|01–312/313).

**Spielende und Siegbedingungen** Wenn nur noch eine Person (bezüglich dieses Spiels) lebt, so hat diese gewonnen. Dies wird dadurch ersichtlich, dass sie von ihrem letzten Opfer den Auftrag erbt, sich selbst zu ermorden. Sofern am Ende der KoMa noch mehr als eine Person lebt, so gewinnt diejenige der lebenden

Personen, die die meisten Morde begangen hat. Die Mordliste dient in diesem Fall als Nachweis der Mordanzahl.

**Bekannte Probleme und Lösungsansätze** Im Zweifel fragt die Spielleitung, welche sich auf dem Anfangsplenum vorstellen wird.

- Wenn eine noch lebende Person die Konferenz frühzeitig verlassen muss, übergibt sie ihren aktuellen Auftrag der Spielleitung. Diese kümmert sich darum, dass der Kreis wieder geschlossen wird.
- Wer den eigenen Auftragszettel verliert, meldet sich bei der Spielleitung. (Wer wiederholt Auftragszettel verliert, scheidet aus dem Spiel aus und der Kreis wird von der Spielleitung wieder geschlossen.)
- Mordende Person und Opfer sollten sich selbstständig darauf einigen können, ob ein Mordversuch erfolgreich war. Im Zweifel können außenstehende Personen versuchen zu vermitteln. Nur wenn absolut keine Einigung erreicht werden kann, entscheidet die Spielleitung.

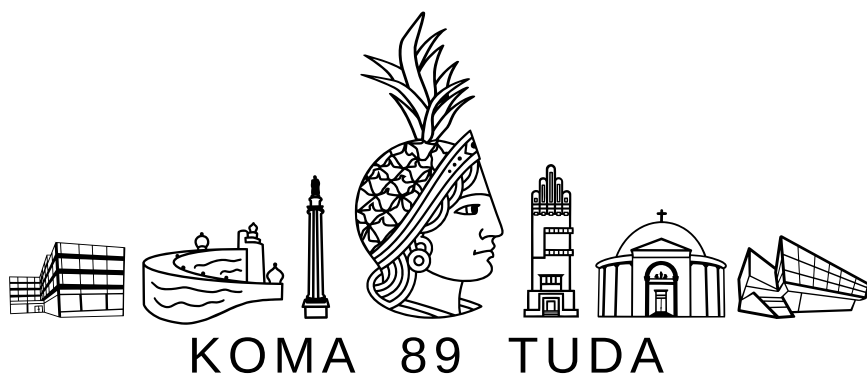
## 7 Übrigens, . . . das Logo erklärt

Was macht Athene mit einer Ananas auf dem Kopf und warum sagt man nicht einfach „Hand“ statt „Fünf Finger“? Fragen, auf die es hier keine Antwort geben wird, dafür aber ein paar Hinweise zum Titelbild.

Zu eurer Linken seht ihr das schönste Gebäude dieser Reihe, den Mathebau. Den unscheinbaren Bau am Campus Stadtmitte Nord mit seinen funktionierenden Fenstern, Aufzügen, Leitungen und WLAN-Verbindungen haben wir alle so lieb gewonnen, dass am Campus Lichtwiese ein neues Mathegebäude errichtet wird. Den Fortschritt der Baustelle kann man per Webcam nahezu live mitverfolgen (siehe [www.hrz.tu-darmstadt.de/webcams](http://www.hrz.tu-darmstadt.de/webcams)).

Das nächste Bild auf dem Logo ist ein weiteres architektonisches Highlight. Die Waldspirale oder auch das Hundertwasserhaus ist ein Wohnhaus des namensgebenden Künstlers Friedensreich Hundertwasser, welches im Jahr 2000 fertiggestellt wurde. Ungefähr 15 Minuten zu Fuß nördlich der Uni könnt ihr das (anders als in diesem Heft) farbenfrohe Kunstwerk bestaunen.

Eine noch nicht durchgeführte Studie besagt, dass fast alles in Darmstadt mit einem Ludwig oder einer Luise zu tun hat. So auch das nächste Monument, der *Lange Ludwig*. Diese Säule steht mitten auf dem Luisenplatz, also dem Kern der Stadt oder auch dem *zentralen Umsteigeplatz*. Darauf steht eine 5,45 m große Bronzestatue von Ludewig I. Großherzog von Hessen. Mehr Fakten liefert eine kurze Internetsuche.



Der Fünf-Finger-Turm oder auch Hochzeitsturm ist Teil der Mathildenhöhe, die seit 2021 zum UNESCO Welterbe gehört. Vom Campus Stadtmitte sind es ungefähr 15 Minuten zu Fuß. Für 2€ kann man von 11 bis 17 Uhr auch in den Turm hineingehen und eine schöne Aussicht genießen. Neben dem Turm gibt es aber rund um die Mathildenhöhe noch weitere Kunst zu entdecken. Dazu reicht schon ein Spaziergang im Wohngebiet der Künstlerkolonie.

Die Kuppelkirche St. Ludwig (wer hätte es geahnt) ist einem anderen berühmten Bauwerk nachempfunden. Durch die runde Außenmauer fühlt man sich wirklich ein bisschen wie im Pantheon, aber mit weniger Göttern. Vom Luisenplatz aus kann man das Kirchengebäude auf einem Hügel thronend erblicken. Ein Besuch lohnt sich auch, um die besondere Akustik zu erleben. An bestimmten Punkten in der Mitte sollte man nicht lästern. Und ist es dann doch passiert, bitte draußen prügeln.

Auf der anderen Straßenseite des Campus Stadtmitte ist das Darmstadttium. Für alle, die jetzt erstmals Interesse zeigen: Nein, nicht das Element. Oder vielleicht doch? Findet es selbst heraus. Übrigens könnt ihr auch einen Teil der alten Stadtmauer an diesem so modernen Gebäude finden. Und noch mehr. Vielleicht sogar den Zug nach Hogwarts . . .

Alle Angaben stimmen nur bis auf Konstanten und es gibt keine Gewehre.

# Impressum

Herausgeber:

**Fachschaft Mathematik der TU Darmstadt**

Schlossgartenstraße 7

64289 Darmstadt

**Telefon:** +49 6151 16-21663

**E-Mail:** [fachschaft@mathebau.de](mailto:fachschaft@mathebau.de)

**Web:** <https://www.mathebau.de>

**Verfasser, Redaktion, Satz & Layout:**

Bianca Fürstenau, Charlotte Söder, Johannes Jung

**Unter Mitwirkung von:**

Justus und Nika, dem Kreativteam und dem Thementeam Rahmenprogramm

**Auflage:** 110 Stück

