



WPF
SUDOKU/PUZZLE
GRAND PRIX
2016

WPF SUDOKU GP 2016
INSTRUCTION **BOOKLET**

ROUND **1**

HOLANDSKO

Richard Stolk, Arvid Baars

Všeobecné pravidlá WPF - GP

Holandské kolo je prvým sudoku turnajom zo série WPF – GP. Táto séria pozostáva z ôsmich online sudoku turnajov a ôsmich online turnajov v riešení hlavolamov.

Po každom z turnajov bude skóre upravené tak, aby bol zohľadnený bodový zisk a poradie súťažiaciho (viac podrobností nájdete v anglických pravidlách súťaže) a toto skóre sa bude sčítavať po každom z turnajov. Každému súťažiacemu sa do celkových výsledkov započíta **6 najlepších turnajov**. Desiatich najlepších z každej kategórie sa budú môcť zúčastniť finálového play-off, ktoré sa uskutoční počas Majstrovstiev sveta 2016 v Senci.

Holandské kolo je zároveň prvým internetovým turnajom, ktorý je súčasťou slovenskej kvalifikácie o postup na MS. Viac o slovenskej kvalifikácii nájdete o dve strany ďalej, prípadne na stránkach www.szhk.sk a www.slovaksudoku.com

- Pred súťažou je nutné byť zaregistrovaný na stránke [WPF GP](#)
- Ak sa chcete zapojiť do slovenskej kvalifikácie, zašlite registračný e-mail na sudoku@szhk.sk (uveďte svoje meno, dátum narodenia a používaný nick)
- Kompletne pravidlá súťaže (v angličtine) nájdete [TU](#)
- Prípadné otázky zodpovieme v diskusii na stránke [Slovak Sudoku](#)
- Originál inštruktážneho bookletu (v angličtine) nájdete [TU](#)

Ako súťažiť?

Súťaž prebieha od 8. januára (piatok) 12:00:00 do 11. januára (pondelok) 23:59:59 stredoeurópskeho času. Súťažné kolo trvá **90 minút**. Pred tým, ako začnete súťažiť, odporúčame vám stiahnuť si zo stránky WPF GP do svojho počítača zaheslovaný dokument so súťažnými úlohami.

Po tom, čo začnete súťaž, sa vám objaví **heslo**, pomocou ktorého môžete otvoriť súťažný dokument. Začne vám plynúť deväťdesiatminútový časový limit. Vašou úlohou je vytlačiť si súťažné úlohy, vylúštiť čo najviac z nich a ešte pred uplynutím časového limitu prepísať vaše riešenia do odpovedového hárka.

Pokiaľ odošlete riešenia všetkých úloh pred uplynutím časového limitu, nezabudnite stlačiť **tlačidlo CLAIM BONUS**, čím si môžete nárokovať na zisk časového bonusu 10 bodov za každú minútu predčasného odovzdania. Ak požiadate o časový bonus a v jednej z úloh budete mať drobnú chybu, tak máte stále nárok na zisk 80% z časového bonusu, avšak už bez bodov za spomínanú chybnú úlohu.

Každé súťažné sudoku bude mať vyznačené **dva riadky alebo stĺpce**. Vašou úlohou je prepísať do odpovedového hárka čísla z týchto vyznačených riadkov zľava doprava, respektíve z vyznačených stĺpcov zhora nadol. Ako odpoveď vpisujte čísla od 1 po 9.

WORLD PUZZLE FEDERATION – GRAND PRIX

SUDOKU

Holandsko	8. – 11. 1.	o MS
Srbsko	5. – 8. 2.	
Česko	4. – 7. 3.	o MS
Rusko	1. – 4. 4.	o MS
Čína	29.4. – 2. 5.	
Japonsko	27. – 30. 5.	o MS
Taliansko	24. – 27. 6.	
India	22. – 25. 7.	

LOGICKÉ ÚLOHY

India	22. – 25. 1.	o MS
Slovensko	19. – 22. 2.	
Nemecko	18. – 21. 3.	o MS
Maďarsko	15. – 18. 4.	o MS
USA	13. – 16. 5.	o MS
Srbsko	10. – 13. 6.	
Holandsko	8. – 11. 7.	
Rusko	5. – 8. 8.	

(o MS – turnaj je súčasťou slovenskej kvalifikácie o postup na Majstrovstvá sveta 2016)

Slovenská kvalifikácia o postup na Majstrovstvá sveta 2016

Slovenský A-tím na Majstrovstvách sveta vytvorí víťaz základnej časti MSR a najlepšia trojica riešiteľov na základe poradia celoročnej kvalifikácie. Celoročnú kvalifikáciu tvorí súčet bodov za umiestnenia získané v štyroch jednotlivých kategóriách. O zložení B-tímov (prípadne i ďalších tímov) rozhoduje Rada SZHK, avšak poradie v celoročnej kvalifikácii je dôležitým kritériom výberu.

A) REGIONÁLNE TURNAJE (20%)

Na každom z regionálnych turnajov sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom v A-kategórii. Každému riešiteľovi sa započítavajú dva najlepšie výsledky. Zoznam regionálnych turnajov nájdete na stránke [podujatia SZHK](#)

I) Bratislava – sudoku a logika – 7. november 2015

II) Košice – sudoku a logika – 6. február 2016

III) Bratislava – iba sudoku – 12. marec 2016

IV) Bytča – sudoku a logika – 23. apríl 2016

V) Púchov – sudoku a logika – 24. apríl 2016

B) INTERNETOVÉ TURNAJE (15%)

Na každom z vybraných internetových turnajov sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom. Každému riešiteľovi sa započítavajú dva najlepšie výsledky. Je nutné byť osobitne prihlásený e-mailom na adresu **sudoku@szhk.sk**. Medzi internetové turnaje zaraďuje štvorica turnajov v sudoku a štvorica turnajov v logických úlohách zo série WPF GP. Ich zoznam je na predchádzajúcej strane.

C) MAJSTROVSTVÁ SLOVENSKA (30%)

Na MSR sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom. Víťaz základnej časti MSR postupuje na svetový šampionát priamo.

Majstrovstvá Slovenska v sudoku – na prelome júna a júla v Martine

Majstrovstvá Slovenska v logických úlohách – na prelome júna a júla v Martine

D) NOMINAČNÝ TURNAJ (35%)

Na NT sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom.

Nominačný turnaj v sudoku – na prelome júna a júla v Martine

Nominačný turnaj v logických úlohách – na prelome júna a júla v Martine

HOLANDSKÉ SUDOKU – ZADANIA ÚLOH

1 – 6) Klasické sudoku (Classic Sudoku) **22 + 22 + 23 + 26 + 32 + 39 b.**

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz.

7) Súsledné klony v sudoku (Consecutive Clone) **42 bodov**

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz. V mriežke sa nachádzajú dva podfarbené regióny, ktoré spolu úzko súvisia. Rozdiel medzi číslami, ktoré ležia v regiónoch na rovnakej pozícii, musí byť presne 1 (teda ak v jednom políčku bude číslo 8, v druhom regióne musí byť na tej istej pozícii buď 7 alebo 9).

8) Antiknight sudoku (Antiknight sudoku) **36 bodov**

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz. V políčkach navzájom vzdialených na jeden skok šachového koňa sa nesmú nachádzať rovnaké čísla.

	x		x	
x				x
		1		
x				x
	x		x	

9) Nesúsledné sudoku (Non-consecutive sudoku) **41 bodov**

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz. Nikde v mriežke nesmie stranou susediť dvojica čísel, ktorých rozdiel je 1 (napríklad 2 a 3).

10) Súčtové sudoku (Killer Sudoku) **76 bodov**

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz. V mriežke je zakreslených niekoľko ohraničených regiónov. Malé číslo v každej zvýraznenej oblasti označuje súčet všetkých čísel, ktoré sa v nej nachádzajú. V týchto regiónoch sa čísla nesmú opakovať.

11) Súčtový sendvič (Sum Sandwich sudoku) 52 bodov

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz. V mriežke sa môže nachádzať niekoľko „sendvičov“. Sendvič vznikne vtedy, keď je niektoré z čísel z dvoch strán (buď vodorovne alebo zvisle) obomknuté číslami, ktorých súčet je rovnaký ako dané číslo (napríklad: 132 je sendvič, lebo $3=1+2$). Pokiaľ sa v riadku alebo stĺpci takýto sendvič nachádza, je prostredné číslo vypísané na okraji mriežky. Všetky možné sendviče sú uvedené. Platí to teda aj naopak, pokiaľ v riadku alebo stĺpci takáto situácia nenastane, na obvode nebude žiadne číslo.

12) Sudoku s palindrómami (Palindrome Sudoku) 42 bodov

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz. Čísla pozdĺž zadaných čiar musia vytvoriť palindrómy. Palindróm je také číslo, ktoré sa spredu i zozadu číta rovnako (napr.: 1234321).

13) Mathrax sudoku 75 bodov

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3x3 každé z čísel objavilo práve raz. Na priesečníkoch niektorých čiar sa nachádza krúžok, ktorý môže obsahovať buď písmeno E/O alebo číslo s matematickým znamienkom. Pokiaľ sa v krúžku nachádza písmeno E (even = párnny), tak všetky štyri políčka obsahujú párne čísla, pokiaľ sa v krúžku nachádza písmeno O (odd = nepárny), tak sú všetky štyri čísla nepárne. Ak sa v krúžku nachádza číslo a matematické znamienko, tak sa medzi oboma dvojicami šikmo susediacich políčok uskutoční daná operácia, ktorej výsledkom je onô číslo.

Napríklad: $8 \times 3 = 24$ aj $6 \times 4 = 24$

$$\begin{array}{c|c} 8 & 6 \\ \hline & \textcircled{24 \times} \\ \hline 4 & 3 \end{array}$$

$$\begin{array}{c|c} & \text{E} \\ \hline 4 & 6 \\ \hline & \textcircled{\text{E}} \\ \hline 8 & 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{c|c} & \text{O} \\ \hline 9 & 3 \\ \hline & \textcircled{\text{O}} \\ \hline 3 & 1 \end{array}$$

14) Roztrúsené nepravidelné (Scattered Sudoku) 72 bodov

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom nepravidelnom regióne každé z čísel objavilo práve raz. V deviatich roztrúsených sivých políčkach sa tiež musí každé z čísel vyskytnúť práve raz.