



WPF
SUDOKU/PUZZLE
GRAND PRIX
2017

WPF PUZZLE GP 2017
INSTRUCTION BOOKLET

SRBSKO

Ćedomir Milanović

Nikola Živanović

Zoran Tanasić

Všeobecné pravidlá WPF - GP

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

Každému súťažiacemu sa do celkových výsledkov započíta **6 najlepších turnajov**. Desiatí najlepší z každej kategórie sa budú môcť zúčastniť finálového play-off, ktoré sa uskutoční počas Majstrovstiev sveta 2017 v indickom [Bangalore](#) (na zobrazenie stránky šampionátu potrebujete mať v internetovom prehliadači nainštalovaný doplnok Browsec).

Srbské 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 stránke www.szhk.sk

- 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](#)
- Originál inštruktážneho bookletu (v angličtine) nájdete [TU](#)

Ako súťažiť?

Súťaž prebieha od 27. januára (piatok) 12:00:00 do 30. januára (pondelok) 23:59:59 stredoeurópskeho času. Súťažné kolo trvá **60 minút**. Pred tým ako začnete súťažiť, odporúčame vám stiahnuť si zo stránky WPF GP do počítača zaheslovaný dokument so súťažnými úlohami.

Po tom, čo začnete súťaž, sa vám objaví **heslo**, pomocou ktorého môžete otvoriť súťažný dokument. Začne vám plynúť hodinový 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. Každý typ úlohy má pri zadaní uvedený svoj vlastný odpovedový formát, pomocou ktorého budete môcť prepísať svoje správne riešenia do pripraveného formulára.

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.

Dôležité novinky

POZOR! Tak ako vlani, aj tento rok prešla séria Puzzle GP výraznými zmenami. Tento rok budú mať riešitelia k dispozícii hneď tri súťažné divízie (A B C). Každá z divízií sa dá riešiť samostatne po dobu 60 minút. Jednotlivé súťaže môžete absolvovať v ľubovoľnom poradí a čase počas celého víkend. Pre každú divíziu bude zostavená výsledková listina zvlášť.

Do slovenskej kvalifikácie bude zaradená iba A-divízia. Tá je primárne určená pre skúsených riešiteľov a bude obsahovať úlohy, ktoré budú obtiažnosťou podobné Majstrovstvám sveta. B-divízia bude stavaná pre bežných riešiteľov, ktorí zvládajú riešiť hlavolamy ľahkej a strednej náročnosti, ktoré sú podobné tým, čo sa objavujú na slovenských turnajoch. V C-divízii nájdete menej náročné a viac intuitívne úlohy, s ktorými ste sa mohli stretnúť už vlani v zábavnej sekcii.

WORLD PUZZLE FEDERATION – GRAND PRIX

SUDOKU

Holandsko	13. – 16.1.	o MS
Francúzsko	10. – 13.2.	o MS
Česko	10. – 13.3.	o MS
V. Británia	7. – 10.4.	
Slovensko	5. – 8.5.	o MS
Srbsko	2. – 5.6.	
Estónsko	30.6. – 3.7.	
Rusko	28. – 31.7.	

LOGICKÉ ÚLOHY

Srbsko	27. – 30. 1.	o MS
Slovensko	24. – 27. 2.	o MS
Holandsko	24. – 27. 3.	o MS
USA	21. – 24. 4.	o MS
Česko	19. – 22. 5.	
Turecko	16. – 19. 6.	
Bulharsko	14. – 17. 7.	
India	11. – 14. 8.	

Predbežný harmonogram turnajov na rok 2017

Kvalifikácia o postup na MS 2017 v sudoku a logických úlohách						
Mesiac	Dátum	Podujatie	Miesto	Kategória		Kvalifikácia
November	13.11.	VII. Turnaj BRÚSKA a BRĎO	Bratislava	sudoku	logika	REGIO
Január	13.-16.1.	WPF GP - 1. kolo - Holandsko	gp.worldpuzzle.org	sudoku		INTERNET
	27.-30.1.	WPF GP - 1. kolo - Srbsko	gp.worldpuzzle.org		logika	INTERNET
Február	10.-13.2.	WPF GP - 2. kolo - Francúzsko	gp.worldpuzzle.org	sudoku		INTERNET
	18.2.	VII. Cassovia turnaj	Košice			REGIO
	24.-27.2.	WPF GP - 2. kolo - Slovensko	gp.worldpuzzle.org		logika	INTERNET
Marec	10.-13.2.	WPF GP - 3. kolo - Česká republika	gp.worldpuzzle.org	sudoku		INTERNET
	18.3.	Danubia turnaj	Bratislava	sudoku		REGIO
	24.-27.3.	WPF GP - 3. kolo - Holandsko	gp.worldpuzzle.org		logika	INTERNET
	25.3.	Halas liga v Poděbradoch	Poděbrady	sudoku	logika	–
Apríl	7.-10.4.	WPF GP - 4. kolo - Veľká Británia	gp.worldpuzzle.org	sudoku		–
	8.-9.4.	VII. Gumi turnaj	Púchov	sudoku	logika	REGIO
		Sudoku a hlavolamy pre každého	Púchov	sudoku	logika	REGIO
		MSR družstiev v sudoku	Púchov	sudoku		–
		MSR družstiev v logických úlohách	Púchov		logika	–
	21.-24.4.	WPF GP - 4. kolo - USA	gp.worldpuzzle.org		logika	INTERNET
28.-30.4.	24 Hours Puzzle Championship	Budapešť		logika	–	
Máj	5.-8.5.	WPF GP - 5. kolo - Slovensko	gp.worldpuzzle.org	sudoku		INTERNET
	19.-22.5.	WPF GP - 5. kolo - Česká republika	gp.worldpuzzle.org		logika	–
	20.5.	XI. Majstrovstvá Slovenska v sudoku	Martin	sudoku		MSR
		Nominačný turnaj o postup na MS	Martin		logika	NT
	21.5.	XVII. Majstrovstvá Slovenska v logike	Martin	sudoku		MSR
Nominačný turnaj o postup na MS		Martin		logika	NT	
Jún	2.-5.6.	WPF GP - 6. kolo - Srbsko	gp.worldpuzzle.org	sudoku		–
	10.-11.6.	Majstrovstvá Českej republiky v logike	Praha	sudoku	logika	–
	16.-19.6.	WPF GP - 6. kolo - Turecko	gp.worldpuzzle.org		logika	–
Júl	30.6.-3.7.	WPF GP - 7. kolo - Estónsko	gp.worldpuzzle.org	sudoku		–
	14.-17.7.	WPF GP - 7. kolo - Bulharsko	gp.worldpuzzle.org		logika	–
	28.-31.7.	WPF GP - 8. kolo - Rusko	gp.worldpuzzle.org	sudoku		–
August	11.-14.8.	WPF GP - 8. kolo - India	gp.worldpuzzle.org		logika	–
September		Majstrovstvá Českej republiky v sudoku	Brno	sudoku	logika	–
Október	15.-19.10.	XII. Majstrovstvá sveta v sudoku	Bangalore	sudoku		WSC
	17.-22.10.	XXVI. Majstrovstvá sveta v logických úlohách	Bangalore		logika	WPC
November	11.11.	VIII. Turnaj BRÚSKA a BRĎO	Bratislava	sudoku	logika	REGIO
	17.11.	Majstrovstvá akademikov Českej republiky	Brno	sudoku	logika	–

Slovenská kvalifikácia o postup na Majstrovstvá sveta 2017

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	13. november 2016
II) Košice	sudoku a logika	18. február 2017
III) Bratislava	sudoku	18. marec 2017
IV) Púchov	sudoku a logika	8. apríl 2017
V) Púchov	sudoku a logika	9. apríl 2017

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 sa 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 – 20. mája v Martine

Majstrovstvá Slovenska v logických úlohách – 21. mája v Martine

D) NOMINAČNÝ TURNAJ (35%)

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

Nominačný turnaj v sudoku – 20. mája v Martine

Nominačný turnaj v logických úlohách – 21. mája v Martine

SRBSKÁ LOGIKA A-DIVÍZIA (súčasť slovenskej kvalifikácie)

A 1 – 3) Ohrada (Slitherlink)

12 + 25 + 21 bodov

Nakreslite jednu uzavretú slučku (ohradu), ktorá sa sama seba nedotýka a nikde sa nepretína. Ohrada prechádza len medzi bodkami po naznačených čiarach vodorovne alebo zvisle (nikdy nie diagonálne). Čísla udávajú, koľko strán políčka, v ktorom sa dané číslo nachádza, je súčasťou ohrady.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok zadajte dĺžky (v počtoch políčok) skupín políčok vo vnútri ohrady zľava doprava. Pokiaľ sa v riadku nenachádza ani jedno políčko vo vnútri ohrady, ako odpoveď napíšte 0. Ak má byť odpoveďou dvojciferné číslo, tak napíšte iba číslicu na pozícii jednotiek.

Odpoveď pre príklad: 2, 11.

A 4 – 5) Abeceda (Easy As...)

7 + 28 bodov

Vložte do mriežky zadané písmená tak, aby sa v každom riadku a stĺpci nachádzalo každé z nich práve raz. V každom riadku/stĺpci ostane niekoľko políčok prázdnych. Písmená na obvoде mriežky označujú písmeno, ktoré je z daného smeru viditeľné ako prvé.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah. Vpisujte iba písmená, ktoré sa nachádzajú vo vnútri mriežky. Prázdne políčka označte znakom „X“.

Odpoveď pre príklad: CBXXA, BXXAC

A 6 – 8) Súčty strán pravouholníkov (Recto)

10 + 21 + 39 bodov

Rozdeľte celú mriežku pozdĺž naznačených čiar na štvorce a obdĺžniky. V mriežke je zadaných niekoľko čísel. Každé z čísel sa nachádza v inom štvorci alebo obdĺžniku a každý štvorec alebo obdĺžnik obsahuje práve jedno zo zadaných čísel. Tieto čísla určujú, aký je súčet šírky a výšky daného pravouholníka. Napríklad číslo 5 sa môže nachádzať v obdĺžniku 1x4, 4x1, 2x3 alebo 3x2.

Odpoveďový formát: V mriežke je zadaných niekoľko sivých krúžkov. Postupujúc po stĺpcoch zľava doprava, napíšte do akého štvorca/obdĺžnika patrí políčko označené sivým krúžkom. Ak má byť odpoveďou dvojciferné číslo, tak napíšte iba číslicu na pozícii jednotiek.

Odpoveď pre príklad: 7764

A 9 – 11) Lampy (Bulbs, Akari)

22 + 19 + 41 bodov

Vložte do mriežky niekoľko lúčok (veľkosti jedného políčka), ktoré osvetlia všetky biele políčka v mriežke. Lampa svieti vodorovne a zvisle, až kým nenarazí na čierne políčko. Lampy sa nesmú osvetľovať navzájom. Čísla v mriežke udávajú počet lúčok, ktoré sa daného políčka dotýkajú vodorovne alebo zvisle.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah. Prázdne a čierne políčka označte písmenom „X“ a políčka s lampami označte písmenom „O“.

Odpoveď pre príklad: XOXXOXXX, OXXXXXOX

A 12 – 14) Nepravideľný Doppblock (Irregular Doppelblock) 17 + 35 + 89 bodov

V každom riadku a stĺpci zafarbíte dve políčka a do zvyšných políčok vpíšete čísla od 1 po N tak, aby sa v každom riadku a stĺpci nachádzalo každé z čísel práve raz. Niektoré políčka budú väčšie ako obvykle a môžu zasahovať do viacerých riadkov alebo stĺpcov. Čísla na obvode mriežky označujú súčet čísel, ktoré sa v danom smere nachádzajú medzi dvomi čiernymi políčkami. Ak číslo na obvode nie je zadané, môže byť súčet v danom smere ľubovoľný.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah. Čierne políčka označte písmenom „X“.

Odpoveď pre príklad: 3XX21, 1X32X

A 15 – 16) Jedno alebo všetky (All or One)

23 + 59 bodov

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 3. Každý z ohraničených regiónov musí obsahovať buď tri rovnaké alebo tri rôzne čísla. Rovnaké čísla z rôznych regiónov navzájom nesmú susediť vodorovne a ani zvisle. Niektoré čísla už budú zadané.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah.

Odpoveď pre príklad: 323123, 122232

SRBSKÁ LOGIKA B-DIVÍZIA

B 1 – 2) Mrakodrapy (Skyscrapers)

33 + 32 bodov

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po X tak, aby sa v každom riadku a stĺpci každé z čísel objavilo práve raz. Každé číslo v mriežke predstavuje mrakodrap, ktorý má takú výšku, aká je hodnota jeho čísla. Čísla vedľa mriežky ukazujú, koľko je v danom smere viditeľných mrakodrapov. Vyššie mrakodrapy zakrývajú tie nižšie.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah. Vpisujte iba čísla, ktoré sa nachádzajú vo vnútri mriežky.

Odpoveď pre príklad: 45312, 23541

B 3 – 5) Námorná flotila (Battleships)

59 + 47 + 83 bodov

Zakreslite do mriežky všetky zadané plavidlá námornej flotily (niektoré časti lodí už môžu byť zakreslené). Lode sa navzájom nesmú nijako dotýkať, ale môžete ich ľubovoľne otáčať. Čísla na pravom a spodnom okraji mriežky určujú koľko políčok v danom riadku alebo stĺpci je obsadených kúskom lode. V políčkach s vlnovkou sa lode nesmú nachádzať.

Pozn.: Čísla nad mriežkou môžete pri lúštení ignorovať, slúžia iba pre účely odosielania odpovedí.

Odpoveďový formát: Pre každý riadok uveďte, v ktorom stĺpci sa nachádza prvé políčko zľava, ktoré obsahuje časť lode. Pokiaľ je odpoveďou dvojčiferné číslo, uveďte iba číslo na pozícii jednotiek. Pokiaľ je riadok prázdny, uveďte číslo 0.

Odpoveď pre príklad: 1317171

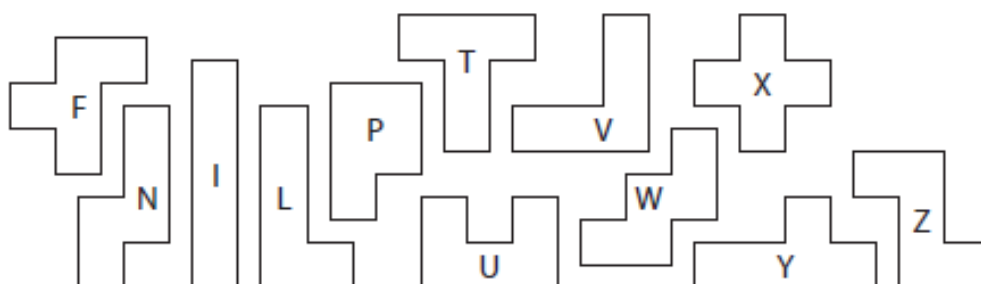
B 6 – 8) Pentominá (Pentomino Division)

92 + 88 + 80 bodov

Každé políčko mriežky obsahuje jeden z piatich symbolov. Rozdeľte mriežku na rôzne pentominá (pentominá môžu byť otočené i zrkadlené a stále sa pritom považujú za rovnaké) tak, aby každé políčko bolo súčasťou práve jedného pentomina. Každé pentomino musí obsahovať päť rôznych symbolov.

Odpoveďový formát: Pre všetky políčka označeného riadku napíšte, aké pentominá sa v nich nachádzajú.

Odpoveď pre príklad: VLUUYY, PPPTTT



B 9 – 10) Ripple Effect**72 + 58 bodov**

Mriežka je rozdelená na viacero ohraničených regiónov, ktoré majú rôzne veľkosti. Vyplňte všetky políčka číslami tak, aby sa v každom regióne nachádzalo každé z čísel od 1 po N práve raz. Rovnaké čísla musia byť od seba vzdialené (vodorovne alebo zvisle) aspoň toľko políčok, aká je hodnota daného čísla. Napríklad dve jednotky sa nesmú dotýkať stranou a medzi nimi sa musí nachádzať aspoň jedno iné číslo.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah.

Odpoveď pre príklad: 121314, 213241

B 11) Jedno alebo všetky (All or One)**47 bodov**

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 3. Každý z ohraničených regiónov musí obsahovať buď tri rovnaké alebo tri rôzne čísla. Rovnaké čísla z rôznych regiónov navzájom nesmú susediť vodorovne a ani zvisle. Niektoré čísla už budú zadané.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah.

Odpoveď pre príklad: 323123, 122232

SRBSKÁ LOGIKA C-DIVÍZIA

C 1 – 3) Doplňte rad... (Fill in the Blank)

2 + 8 + 13 bodov

Zistite, čo patrí namiesto otáznika tak, aby sled symbolov dával čo najväčší zmysel.

Odpoveďový formát: *Napíšte, čo patrí namiesto otáznika. Nepoužívajte pri tom žiadne oddeľovacie znaky a ani medzery.*

C 4) Čierny Peter (Old Maid)

13 bodov

Každý box obsahuje práve jeden symbol. Všetky symboly, okrem jedného, sa objavia práve v dvoch boxoch. Prídte na to, ktorý symbol nemá pár. Symboly môžu byť otočené, avšak nie zrkadlené.

Odpoveďový formát: *Napíšte súradnice symbolu, ktorý nemá pár. Najskôr uveďte písmeno, ktoré označuje riadok, následne číslo označujúce stĺpec.*

C 5 – 6) Šípky (Darts)

6 + 15 bodov

Za pomoci daného počtu šípok dosiahnite zadaný súčet. Všetky šípky musia zasiahnuť terč a každá z nich musí zasiahnuť do iného výseku. Súčet zasiahnutých čísel musí byť rovnaký ako zadaný súčet.

Odpoveďový formát: *Napíšte, aké čísla ste zasiahli šípkami. Začnite najmenším číslom a pokračujte vzostupne. Nepoužívajte pri tom žiadne oddeľovacie znaky a ani medzery.*

C 7 – 9) Zápalky (Matches)

13 + 20 + 32 bodov

Presuňte zadaný počet (v príklade dve) zápaliel tak, aby rovnica bola platná.

Odpoveďový formát: *Napíšte, aké zápalky ste presunuli. Písmená uveďte v abecednom poradí.*

C 10) Retiazky (Elastic Bands)

30 bodov

V prvom obrazci sa nachádza niekoľko krúžkov s písmenami, pričom niektoré z nich sú navzájom pospájané čiarami. Vyplňte druhý obrazec rovnakými písmenami tak, aby zostali vzťahy medzi políčkami zachované – všetky dvojice symbolov, ktoré sú spojené v ľavej mriežke, musia byť spojené aj v pravej mriežke (a naopak).

Odpoveďový formát: *Uveďte všetky písmená z druhého obrazca v správnom poradí. Začnite najvyššie položeným písmenom a pokračujte v smere hodinových ručičiek.*

C 11 – 12) Aritmetický štvorec (Arithmetic Square)**15 + 25 bodov**

Do prázdnych políček vpíšte čísla od 1 po 9 tak, aby sa každé z čísel objavilo práve raz. Čísla dopĺňajte tak, aby rovnice a nerovnice boli správne. Postupujte pri tom zľava doprava alebo zhora nadol (ignorujte prednosť násobenia a delenia). Čiastkové výsledky môžu byť záporné a nemusia byť celými číslami.

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok napíšte jeho obsah. Postupujte zľava doprava.

C 13 – 14) Počítanie tvarov (Count the Shapes)**16 + 12 bodov**

Zistite, koľko tvarov (v príklade rovnostranných trojuholníkov) obsahuje danú kombináciu symbolov (v príklade jednu koalu a jedno prasa).

Pozn.: Pokiaľ sa vaša odpoveď bude líšiť od správnej o 1, tak získate polovicu bodov.

Odpoveďový formát: Napíšte správne číslo.

C 15) Osemsmerovka (Word Search)**83 bodov**

Nájdite v mriežke všetky zadané slová. Slová sa môžu nachádzať v ľubovoľnom z ôsmich smerov.

Odpoveďový formát: Vypíšte písmená, ktoré ostali po vyškrtaní všetkých slov nepoužitých.

Postupujte po riadkoch zhora nadol a v rámci riadkov zľava doprava.

C 16 – 17) Súčiny (Products)**41 + 120 bodov**

Vložte do mriežky čísla od 1 po X (X je dvojnásobok počtu riadkov) tak, aby sa v každom riadku a stĺpci nachádzali práve dve čísla (na diagonálach nemusia). Každé z čísel je nutné použiť práve raz. Čísla na obvode mriežky označujú, aký je súčin čísel v danom smere (ak je na diagonále v danom smere iba jedno číslo, tak je uvedené to číslo samotné).

Pozn.: Čísla nad mriežkou môžete pri lúštení ignorovať, slúžia iba pre účely odosielania odpovedí.

Odpoveďový formát: Pre každý riadok uveďte, v ktorom stĺpci sa nachádza prvé políčko zľava, ktoré obsahuje číslo. Pokiaľ je odpoveďou dvojčiferné číslo, uveďte iba číslo na pozícii jednotiek.

C 19 – 20) Scrabble**19 + 31 bodov**

Pri každej z mriežok sa nachádza zoznam slov. Vašou úlohou je vložiť tieto slová do mriežky, tak aby sa všetky dali prečítať zľava doprava alebo zhora nadol. Všetky slová musia byť navzájom prepojené (ako v naozajstnom Scrabble). V mriežke sa nesmie objaviť žiadne slovo (ani dvojpísmenové), ktoré nie je uvedené v zozname.

Pozn.: V originálnom zadaní zrejme chýba časť inštrukcií. Zatiaľ nie je zrejmé, či táto veta chýba zámerne alebo ide iba o nedopatrenie, pre istotu však rátajte i s tou možnosťou, že: „Každá z úloh má svoje „špeciálne“ písmeno. Všetky možné písmená tohto druhu sú už zadané.“

Odpoveďový formát: Pre každý označený riadok uveďte všetky písmená, ktoré sa v ňom nachádzajú. Prázdne políčka ignorujte. Pokiaľ je daný riadok prázdny, uveďte iba písmeno „X“.