

ŁAMIGŁÓWKI – zasady rozgrywek

1. Konkurs przebiega w trzech etapach.
2. Etapy pierwszy i drugi (eliminacje) trwają po 45 minut, podczas których zawodnicy otrzymują do rozwiązania 5 łamigłówek o różnym stopniu trudności, trzeci etap (finał) trwa 45 minut, podczas którego zawodnicy otrzymują do rozwiązania 4 łamigłówki o różnym stopniu trudności.
3. Za rozwiązanie każdego zadania można uzyskać maksymalnie 5 pkt. (po jednym punkcie za każde prawidłowo wypełnione pole pod zadaniem i 1 pkt dodatkowo za prawidłowo wypełnione wszystkie pola).
4. Do rozwiązywania można używać następujących przyborów: ołówek, gumki i długopisu.
5. Uczestnicy nie znają treści łamigłówek. Zestawy rozdawane są po zajęciu wyznaczonych miejsc na sali.
6. Na ławce mogą znajdować się tylko: ołówek, gumka, długopis, zestaw łamigłówek.
7. Uczestnicy nie mogą korzystać z żadnych dodatkowych urządzeń (m.in. telefonów komórkowych).
8. Nad prawidłowym przebiegiem rozgrywek będzie czuwać Komisja Konkursowa.
9. W przypadku stwierdzenia niesamodzielności pracy uczestnika Komisja Konkursowa podejmie odpowiednie kroki z dyskwalifikacją włącznie.
10. Należy stosować się do wszystkich uwag i poleceń Komisji Konkursowej.
11. Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się przed konkursem z Regulaminem Turnieju i zasadami rozgrywek, w szczególności z systemem oceniania rozwiązań.
12. Uczestnik ma prawo przed upływem wyznaczonego czasu oddać pracę. Sygnalizuje to przez podniesienie ręki.
13. Jeżeli wszyscy uczestnicy skończą przed czasem, etap dobiega końca.
14. Po sprawdzeniu prac eliminacyjnych, na podstawie sumy punktów z etapu pierwszego i drugiego Komisja ustala najwyższy możliwy próg kwalifikujący do finału co najmniej połowę uczestników eliminacji.
15. Zadania eliminacyjne i finałowe to łamigłówki typu: parkiet, sudoku (klasyczne lub zmodyfikowane), od [0] do [9], architekt, piramidy i inne. Wszystkie zadania zawierają instrukcję rozwiązywania.
16. O zwycięstwie decyduje ilość punktów uzyskanych we wszystkich etapach konkursu.
17. W przypadku remisu prace będą sprawdzane z dokładnością do każdego pola i na tej podstawie ustaleniu zostaną zwycięzcy. W przypadku dalszego remisu przewidziana jest dogrywka.

Jak rozwiązywać ŁAMIGŁÓWKI? Przykłady.

Parkiet

W każdej klepce parkietu wpisz cyfry 1, 2 i 3 tak, aby każdy wiersz i każda kolumna zawierały tyle samo cyfr każdego rodzaju. Takie same cyfry nie mogą stać w polach stykających się bokami.

3	1	2	1	3	2
1	2	3	2	1	3
2	3	1	3	2	1
3	1	2	1	3	2
2	3	1	3	2	1
1	2	3	2	1	3

Sudoku Mini

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 6 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionym grubszą linią obszarów każda cyfra występowała dokładnie raz.

Przykład:

2					1
	1			2	
		6	1		
		5	2		
	4			6	
3					5

2	5	4	6	3	1
6	1	3	5	2	4
4	2	6	1	5	3
1	3	5	2	4	6
5	4	1	3	6	2
3	6	2	4	1	5

Sudoku Classic

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionym grubszą linią obszarów każda cyfra występowała dokładnie raz.

Przykład:

		2		4		6		
	5			8			2	
4			5		9			3
		3						
7	2			9				
		1						
3			2		7			5
	6			5			8	
		7		1		2		

8	3	2	7	4	1	6	5	9
1	5	9	3	8	6	7	2	4
4	7	6	5	2	9	8	1	3
6	4	3	8	7	2	5	9	1
7	2	5	1	9	4	3	6	8
9	8	1	6	3	5	4	7	2
3	1	8	2	6	7	9	4	5
2	4	6	9	5	3	1	8	7
5	9	7	4	1	8	2	3	6

Sudoku Irregular

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionym grubszą linią obszarów każda cyfra występowała dokładnie raz.

Przykład:

	7		8			9		
4		2					8	
	3				9			6
6						8		
	6			8			7	
		3						7
8			4					3
	8					5		3
		7			4		6	

3	7	1	8	2	6	9	5	4
4	1	2	6	3	5	7	8	9
5	3	8	7	1	9	4	2	6
6	4	5	9	7	3	8	1	2
9	6	4	2	8	1	3	7	5
2	9	3	5	6	8	1	4	7
8	2	9	4	5	7	6	3	1
7	8	6	1	4	2	5	9	3
1	5	7	3	9	4	2	6	8

Sudoku Diagonal

Obowiązują zasady klasycznego SUDOKU. Ponadto na obu zaznaczonych przekątnych każda cyfra występuje dokładnie raz.

Przykład:

	1	7				9		
			1		6		7	
		9			7		1	
	7	6	5			3		
	3					5		
	6				8	2		
	2			6	5	1	3	
	5					4		

6	1	7	8	3	2	9	4	5
5	4	3	1	9	6	8	7	2
2	8	9	4	5	7	6	1	3
8	7	6	5	2	4	3	9	1
1	9	5	6	8	3	7	2	4
4	3	2	9	7	1	5	8	6
7	6	1	3	4	8	2	5	9
9	2	4	7	6	5	1	3	8
3	5	8	2	1	9	4	6	7

Od [0] do [9]

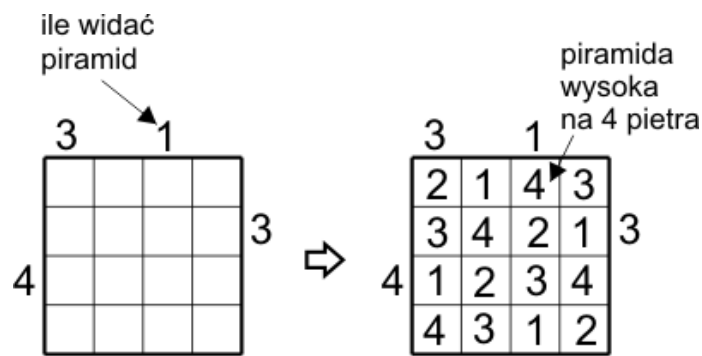
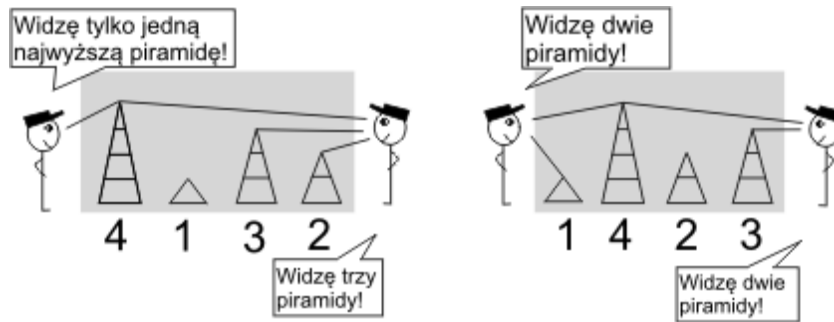
W puste pola wpisz cyfry od 0 do 9 tak, aby każdy wiersz zawierał dziesięć różnych cyfr (w kolumnach cyfry mogą się powtarzać) Pola z takimi samymi cyframi nie mogą stykać się bokiem ani rogiem. Pod diagramem podano sumy cyfr w kolumnach.

Przykład:

4	0	5	9	6	7	8	1	2	3
1	6	4	2	3	0	9	7	8	5
5	6	9	11	9	7	17	8	10	8

Piramidy

- na planszy ustaw piramidy o wysokościach od 1 do n (w przykładzie od 1 do 4);
- w każdym wierszu i kolumnie ustaw cztery piramidy różnej wysokości;
- liczby oznaczają ile piramid widać w rzędzie z tego miejsca
 - 1 - widać jedną, najwyższą piramidę;
 - 4 - widać cztery piramidy, czyli ustawione są "według wzrostu";
- wyższe piramidy zasłaniają niższe;
- każda łamigłówka ma dokładnie jedno rozwiązanie!



Architekt

- przy każdym domku umieść zbiornik z gazem (służącym do ogrzewania domków);
- każdy domek musi być połączony ze swoim zbiornikiem jednym z boków (nie rogiem!);
- pola ze zbiornikami nie mogą stykać się ze sobą ani bokiem, ani rogiem;
- liczby przy brzegach określają ile powinno być zbiorników w rzędzie;
- każda łamigłówka ma dokładnie jedno rozwiązanie!

