



Anleitung und weitere Informationen

7. Mai 2016

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.



Deutsche Jugend Sudoku Meisterschaft 2016

Willkommen zur 1. Deutschen Jugend Sudoku Meisterschaft! Diese Anleitung enthält alle Informationen, die zur Vorbereitung benötigt werden.

Wettbewerb

Der Wettbewerb besteht aus drei Runden. In jeder Runde können Punkte für richtig gelöste Sudokus gesammelt werden. Der Teilnehmer, der nach den drei Runden die meisten Punkte hat, wird erster Deutscher Jugend-Sudoku-Meister. Bei Punktegleichheit unter den ersten drei Plätzen ist zur Entscheidung ein weiteres Standard Sudoku von den punktgleichen Teilnehmern zu lösen.

Punktevergabe und Zeitbonus

Jedem Rätsel ist eine Punktzahl zugeordnet. Punkte werden nur für komplett richtig ausgefüllte Rätsel vergeben. Es werden bei keinem Rätsel Teilpunkte vergeben. In jeder Runde erhalten Teilnehmer, die alle Rätsel der Runde in der vorgegebenen Zeit richtig lösen, je voller Minute Restzeit 10 Punkte Zeitbonus. Nach Ermessen des Schiedsrichters wird der Zeitbonus auf 75% (kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet) reduziert, wenn *nicht mehr als eines* der Rätsel *geringfügig* falsch ist. Ein Rätsel gilt als geringfügig falsch, wenn höchstens zwei Felder falsch gefüllt sind. Ein Feld ist falsch gefüllt, wenn

- es leer ist oder
- eine falsche Zahl enthält oder
- mehr als eine Zahl enthält.

Wer den Zeitbonus erhalten will, muss alle Rätsel der Runde gelöst haben, die Hand heben und "fertig" sagen und darf anschließend keine weiteren Eintragungen mehr machen. Der Helfer prüft die Restzeit, kommt an den Tisch, notiert die Anzahl der verbleibenden Minuten auf dem Titelblatt und sammelt die Lösungen der Runde ein. Anschließend kann der Wettbewerbsraum gerne leise verlassen werden. Sollte die Restzeit der Runde weniger als fünf Minuten betragen, bitten wir darum, bis zum Ende der Lösezeit still am Platz sitzen zu bleiben.

Zugelassene Hilfsmittel

Die Rätsel müssen eigenständig gelöst werden. Erlaubte Hilfsmittel sind selbst mitzubringende Schreibgeräte und Zubehör (z.B. Bleistifte, Radiergummi, Bleistiftspitzer) sowie handschriftliche Notizen (beispielsweise in diesem Anleitungsheft) sowie leere Blätter. Die Verwendung elektronischer Hilfsmittel ist grundsätzlich nicht gestattet. Mobiltelefone müssen im Wettbewerbsraum grundsätzlich ausgeschaltet sein. Speisen und Getränke sind nur gestattet, wenn sie keine anderen Teilnehmer stören.

(Beispiel-)Rätsel

Das Anleitungsheft enthält für jede Rätselvariante/-größe je ein Beispiel. Der Schwierigkeitsgrad der Beispiele entspricht nicht unbedingt dem Schwierigkeitsgrad der entsprechenden Rätsel im Wettbewerb. Die Größe und Anordnung der Rätsel ist in den Beispielen exakt so wie im Wettbewerb. Die Rätsel dieser DJSM stammen von Arvid Baars und Richard Stolk.

Viel Erfolg und viel Spaß!

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.



Runde 1

Willkommen

09.00 - 09.25 (25 Minuten)

Nr.	Rätsel	Größe	Punkte
1	Standard	6x6	16
2	Standard	8x8	44
3	Standard	6x6	19
4	Standard	9x9	64
5	Standard	6x6	16
6	Standard	9x9	91
	Insgesamt		<u>250</u>



Runde 2

Gemischte Runde

09.40 - 10.45 (65 Minuten)

Nr.	Rätsel	Größe	Punkte
7	Extra Regions	6x6	38
8	Extra Regions	9x9	89
9	Diagonal	6x6	18
10	Diagonal	9x9	82
11	Pünktchen	6x6	36
12	Pünktchen	9x9	110
13	Killer	6x6	29
14	Killer	9x9	109
15	Ungerade	6x6	31
16	Ungerade	9x9	108
	Insgesamt		<u>650</u>



Runde 3

Endspurt

11.00 - 11.30 (30 Minuten)

Nr.	Rätsel	Größe	Punkte
17	Standard	6x6	15
18	Standard	9x9	68
19	Chaos	7x7	31
20	Chaos	7x7	70
21	Standard	6x6	31
22	Standard	9x9	85
	Insgesamt		<u>300</u>

Standard Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem umrandeten Block müssen alle Ziffern von 1 bis 6 / 1 bis 8 genau einmal eingetragen werden.

		3			
	2		6		
1		5			
	4				6
				5	
			4		

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

Chaos Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet müssen alle Ziffern von 1 bis 7 genau einmal eingetragen werden.

	7					5
4						
		1	2	3		
		4	5	6		
		7	1	2		
						6
5					4	

Extra Regions Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Auch in die gefärbten Gebiete müssen die Ziffern von 1 bis 6 / 1 bis 9 genau einmal platziert werden.

		1			
			2		4
				3	
	6				
3		6			
			1		

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

Diagonal Sudoku

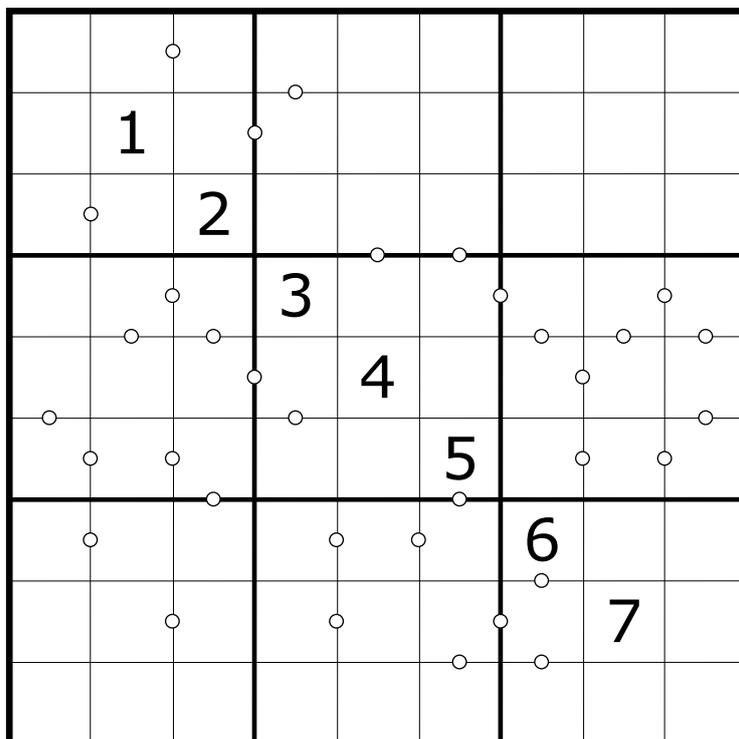
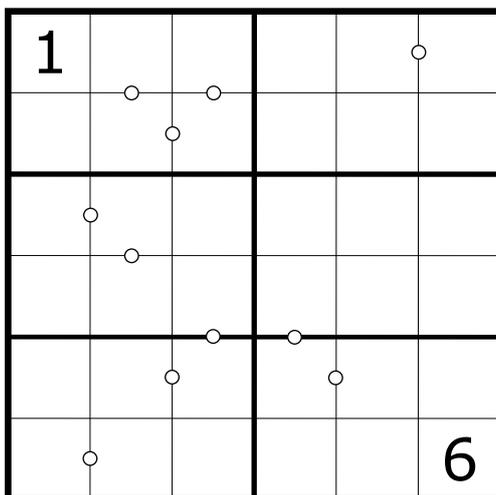
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Auf beiden Hauptdiagonalen müssen die Ziffern von 1 bis 6 / 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

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

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

Pünktchen Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Ein Pünktchen bedeutet: Die Differenz der angrenzenden Ziffern beträgt 1. Es sind *alle*
möglichen Pünktchen im Rätsel eingetragen!



Killer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Die kleinen Zahlen geben jeweils die Summen der in den umpunkteten Bereichen stehenden Ziffern an. Innerhalb eines umpunkteten Bereiches darf sich keine Ziffer wiederholen.

4	10	7	7		
			9		10
11		5			
9	7	6		9	
			7	7	7
11					

16		12			16	12	4	
	16						14	
14			10	26	7			12
21		9			23		13	
	5		10			12		8
10					9			
	24					12		
7		12	19		8			24
3				17				

Ungerade Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Graue Kästchen enthalten ausschließlich ungerade Ziffern.

				2	
			1		3
				4	
	2				
3		2			
	4				

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

Lösungen

Standard Sudoku

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

Standard 6x6

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

Standard 8x8

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

Chaos Sudoku

2	7	3	6	4	1	5
4	6	5	7	1	2	3
6	4	1	2	3	5	7
1	3	4	5	6	7	2
3	5	7	1	2	6	4
7	1	2	4	5	3	6
5	2	6	3	7	4	1

Extra Regions Sudoku 6x6

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

Extra Regions Sudoku 9x9

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

Diagonal Sudoku 6x6

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

Diagonal Sudoku 9x9

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

Pünktchen Sudoku 6x6

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

Pünktchen Sudoku 9x9

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

Killer Sudoku 6x6

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

Killer Sudoku 9x9

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

Lösungen

Ungerade Sudoku 6x6

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

Ungerade Sudoku 9x9

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

Trainingsrätsel für die 1. Deutsche Jugend Sudoku Meisterschaft!

Die Rätsel der deutschen und der weltweiten Meisterschaften werden exklusiv in HEINES Rätselbibliothek veröffentlicht.

Fragen sie Ihren Buchhändler oder erfahren Sie mehr unter:

<http://www.ps-heine.de/archives/category/heines-raetselbibliothek>

Erhältlich über jede Buchhandlung und bei allen Internet-Anbietern.

