



Anleitung und weitere Informationen

13. Mai 2017

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.



Deutsche Jugend Sudoku Meisterschaft 2017

Willkommen zur 2. 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 Deutscher Jugend-Sudoku-Meister 2017. Bei Punktegleichheit unter den ersten vier 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 Hns Eendebak, Stefan Heine, Arvid Baars und Richard Stolk.

Viel Erfolg und viel Spaß!

Namen
Eintragen



Runde
1

Willkommen

09.20 - 09.45 (25 Minuten)

Nr.	Rätsel	Größe	Punkte
1	Standard	6x6	13
2	Standard	9x9	28
3	Standard	6x6	19
4	Standard	9x9	76
5	Standard	8x8	31
6	Standard	9x9	83
	Insgesamt		<u>250</u>

Namen
Eintragen



Runde
2

Gemischte Runde

10.00 - 11.00 (60 Minuten)

<u>Nr.</u>	<u>Rätsel</u>	<u>Größe</u>	<u>Punkte</u>
7	Standard	6x6	38
8	Standard	9x9	89
9	Ungerade	6x6	34
10	Ungerade	9x9	38
11	Diagonal	6x6	49
12	Diagonal	9x9	96
13	Thermometer	6x6	38
14	Thermometer	9x9	90
15	Pünktchen	6x6	39
16	Pünktchen	9x9	89
	Insgesamt		<u>600</u>

Namen
Eintragen



Runde
3

Endspurt

11.15 - 11.50 (35 Minuten)

Nr.	Rätsel	Größe	Punkte
17	Standard	6x6	12
18	Standard	9x9	55
19	Standard	6x6	24
20	Standard	9x9	76
21	Standard	6x6	18
22	Standard	9x9	103
23	Chaos	6x6	20
24	Chaos	7x7	42
	Insgesamt		<u>350</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	

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

Diagonal Sudoku

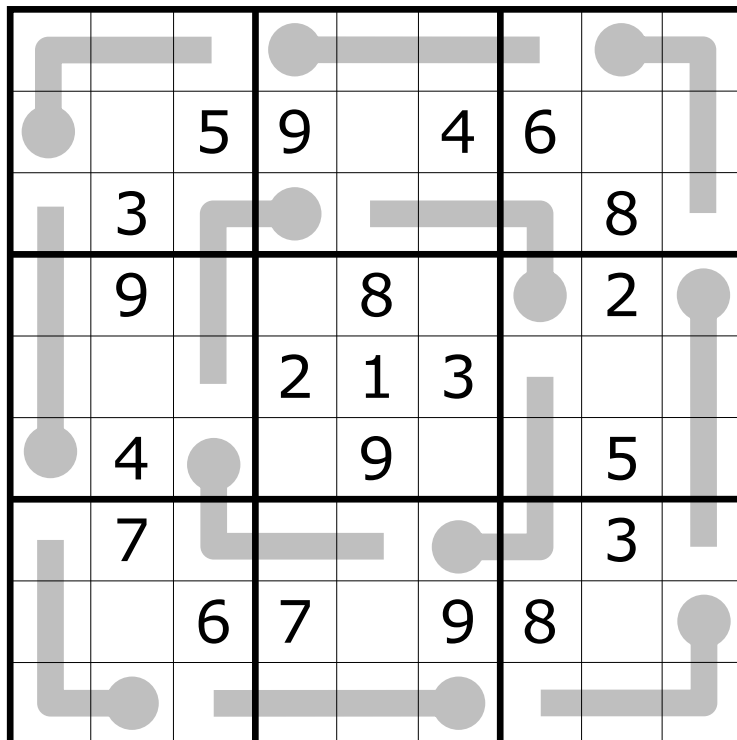
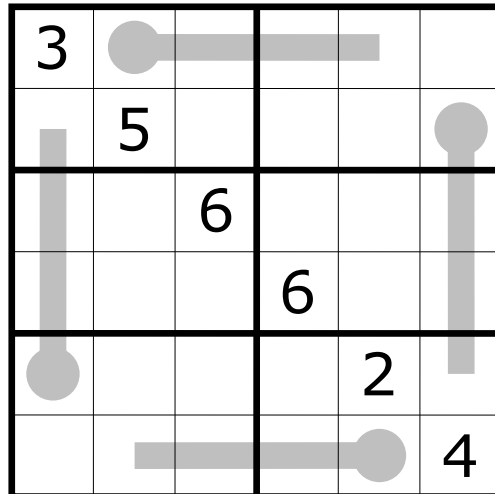
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Auf beiden Hauptdiagonalen müssen die Ziffern von 1 bis 6 / 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

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	

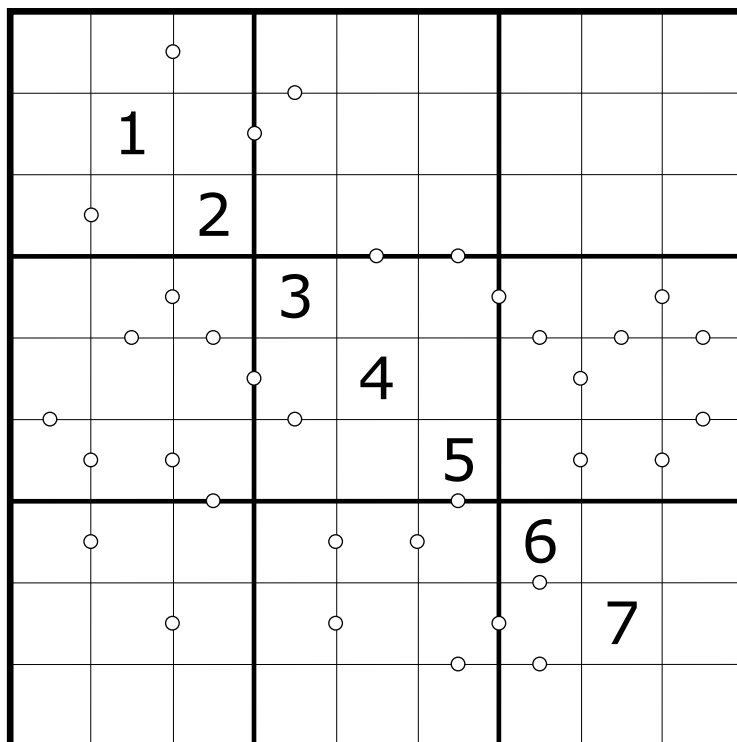
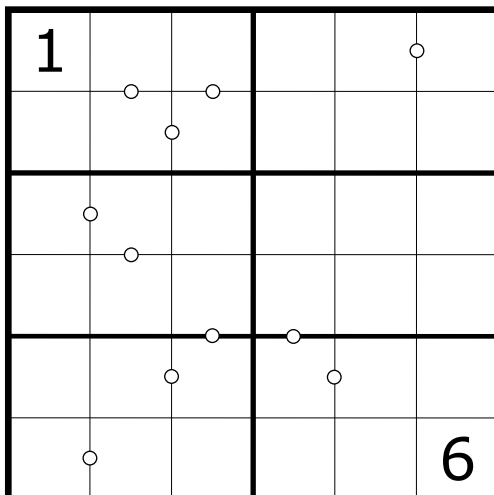
Thermometer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Die Ziffern in jedem thermometerförmigen Gebiet sollen, beim kreisförmigen Ende beginnend, aufsteigend sein.



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.



Chaos Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet müssen alle Ziffern von 1 bis 6 / 1 bis 7 genau einmal eingetragen werden.

	6		3		
					2
3					
					1
6					
		6		4	

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

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 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

Standard 6x6

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

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

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

Ungerade 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

Diagonal 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

Thermometer Sudoku 9x9

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

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

Thermometer 6x6

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

Chaos 6x6

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

Chaos Sudoku 7x7

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

Pünktchen 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