



Anleitung
und weitere Informationen
für die Endrunde der
Deutschen Sudoku-Meisterschaft 2019
am 11. Mai 2019
in Neu-Ulm

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.

Deutsche Sudoku-Meisterschaft 2019

Willkommen zur 15. Deutschen Sudoku-Meisterschaft! Diese Anleitung enthält alle Informationen, die Sie zur Vorbereitung benötigen.

Wettbewerb

Der Wettbewerb besteht aus fünf Runden für alle Teilnehmer und einem Finale der besten sechs. In jeder Runde können Sie Punkte für richtig gelöste Sudokus sammeln. Die Teilnehmer, die nach den fünf Runden die meisten Punkte haben, werden zum Finale eingeladen. Weitere Details zum Finale finden sich unter „Finale der besten Sechs“.

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. Die Teilnehmer können vorzeitig abgeben. Sind alle Rätsel richtig gelöst, erhalten sie dann einen Zeitbonus, wie bei den Runden angegeben.

Im Falle, dass nur ein Rätsel nur geringfügig falsch ist, erhält der Teilnehmer 2/3 des Zeitbonus. Ein Rätsel gilt im Allgemeinen als geringfügig falsch, wenn maximal zwei Felder von der korrekten Lösung abweichen, wobei es im Ermessen des Schiedsrichters liegt, hiervon im konkreten Fall abzuweichen.

Zugelassene Hilfsmittel

Sie müssen die Rätsel eigenständig lösen. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (zum Beispiel 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.

Viel Erfolg und viel Spaß!

Rätselautoren und Testlöser

An dieser Stelle möchte ich mich bei meinen Mit-Rätselautoren (Richard Stolk, Arvid Baars und Stefan Heine) bedanken, die zahlreiche Rätsel für diese Meisterschaft beigesteuert haben. Weiterhin gilt mein Dank den Testlösern Eva Schuckert, Jakub Ondroušek, Manue-

la Hawel, Sam Cappleman-Lynes, Tiit Vunk und Tom Collyer ohne deren Testlösezeiten die Punkteabschätzung sehr schwierig, und vermutlich auch deutlich unfairer, geworden wäre.

Berni

Sponsoren



Runde 1: Willkommen

13:00 – 13:40

1	Standard-Sudoku	10 Punkte
2	Standard-Sudoku	15 Punkte
3	Non-Consecutive-Sudoku	15 Punkte
4	Irreguläres Sudoku	30 Punkte
5	Even-Sum-Sudoku	20 Punkte
6	Odd-Sum-Sudoku	25 Punkte
7	XV-Sudoku	30 Punkte
8	Killer-Sudoku	55 Punkte
		<hr/>
		200 Punkte

Zeitbonus: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibenden vollen 30 Sekunden 3 Bonuspunkte.

1.–2. Standard-Sudoku

10/15 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

1	2		
	1		4
4			2

1	2	4	3
3	4	2	1
2	1	3	4
4	3	1	2

3. Non-Consecutive-Sudoku

15 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Aufeinanderfolgende Zahlen dürfen sich orthogonal nicht berühren.

Beispiel und Lösung:

		1			
			6		
	4				
			5		

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

4. Irreguläres Sudoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 7 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

			1
4	1		3

2	3	4	1
1	2	3	4
4	1	2	3
3	4	1	2

5. Even-Sum-Sudoku

20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Summe aller Zahlen in zusammenhängenden Bereichen aus grauen Feldern muss gerade sein.

Beispiel und Lösung:

			4
	2	3	

2	3	1	4
1	4	2	3
4	2	3	1
3	1	4	2

6. Odd-Sum-Sudoku

25 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Summe aller Zahlen in zusammenhängenden Bereichen aus grauen Feldern muss ungerade sein.

Beispiel und Lösung:

			1
	2		
4			

3	4	2	1
2	1	3	4
1	2	4	3
4	3	1	2

7. XV-Sudoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Steht zwischen zwei Feldern ein V, so muss die Summe der beiden Zahlen in diesen Feldern genau 5 ergeben. Steht zwischen zwei Feldern ein X, so muss die Summe der beiden Zahlen in diesen Feldern genau 10 ergeben. Steht kein Symbol zwischen zwei Feldern, so darf keine der beiden Eigenschaften zutreffen.

Beispiel und Lösung:

2	V			X	V
	V		V		X
X			V		V
			V	V	V
					X
V					
V	X				2

2	V	3	5	6	X	4	V	1
4	V	1	3	V	2	6	X	5
X		5	1	V	4	2	V	3
6	5	1	V	4	V	V	V	3
5	6	2	1	3	4	X		
3	V	2	4	5	1	6	X	
1	V	4	X	6	3	5	2	

8. Killer-Sudoku

55 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In den gestrichelten Gebieten kommt keine Zahl doppelt vor. Steht in einem solchen Gebiet eine kleine Zahl, so gibt sie die Summe der Zahlen in diesem Gebiet an.

Beispiel und Lösung:

	4		
	5		
7		4	

4	3	1	2
1	2	3	4
3	4	2	1
2	1	4	3

Runde 2: Das Schöne und das Biest

13:50 – 14:50

1	Standard-Sudoku	10 Punkte
2	No-Touch-Sudoku	20 Punkte
3	Extra-Regions-Sudoku	30 Punkte
4	Outside-Antiparity-Sudoku	30 Punkte
5	Wurm-Sudoku	35 Punkte
6	Little-Killer	35 Punkte
7	Differenz-Sudoku	45 Punkte
8	Clone-Sudoku	45 Punkte
9	X-Summen-Sudoku	60 Punkte
10	Arrow-Sudoku	60 Punkte
11	Little-Shadow-Sudoku	70 Punkte
12	Prime-Sum-Sudoku	90 Punkte
		<hr/>
		530 Punkte

Zeitbonus: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibenden vollen 30 Sekunden 3 Bonuspunkte.

1. Standard-Sudoku

10 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

1	2		
	1		4
4			2

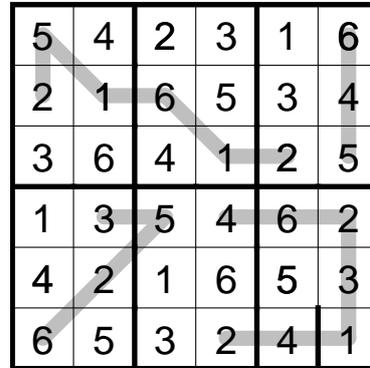
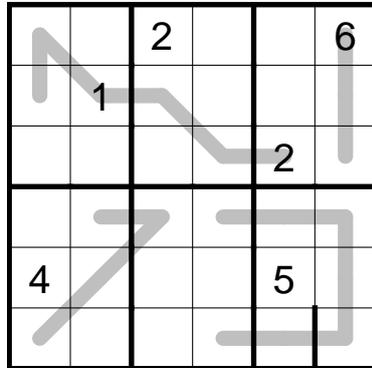
1	2	4	3
3	4	2	1
2	1	3	4
4	3	1	2

5. Wurm-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Auf jedem Wurm müssen die Zahlen abwechselnd größer und kleiner sein, als die Zahl davor. Ob ein Wurm mit einer großen oder einer kleinen Zahl beginnt ist unbekannt.

Beispiel und Lösung:

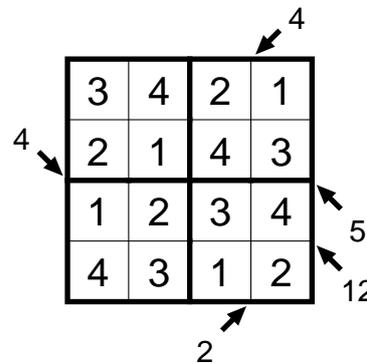
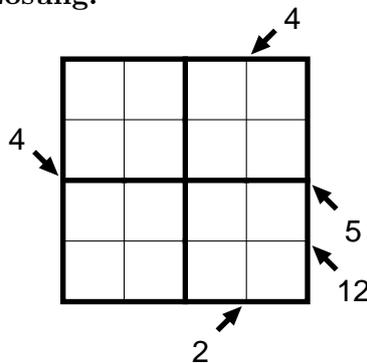


6. Little-Killer

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summe der Zahlen an, die in der durch den Pfeil markierten Diagonalen liegen.

Beispiel und Lösung:

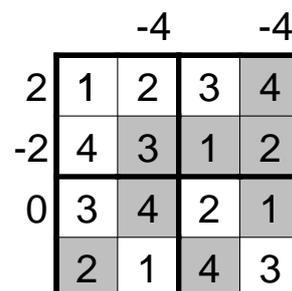
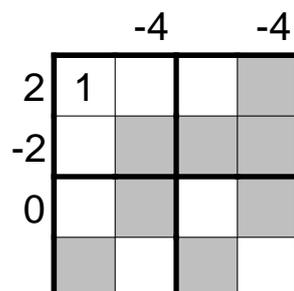


7. Differenz-Sudoku

45 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summe der Zahlen in den weißen Feldern minus der Summe der Zahlen in den grauen Feldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

Beispiel und Lösung:

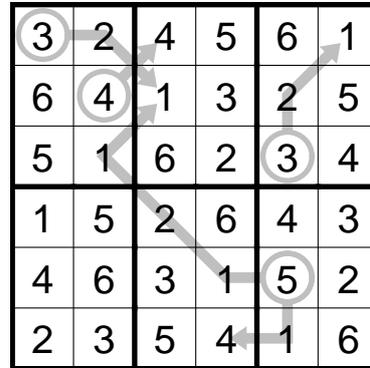
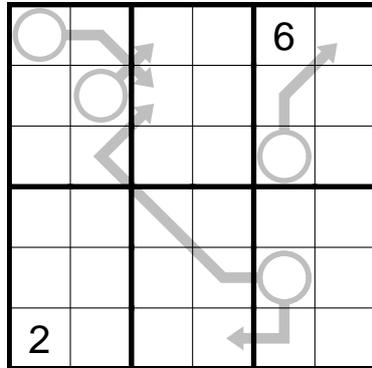


10. Arrow-Sudoku

60 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Für jeden Pfeil gilt: Die Zahl im Kreis ist genau die Summe aller Zahlen auf dem Pfeil.

Beispiel und Lösung:

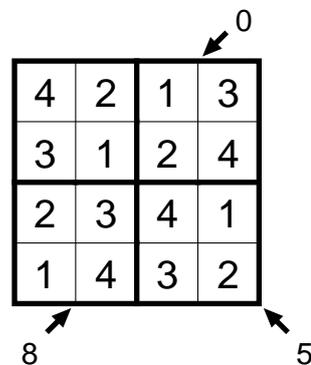
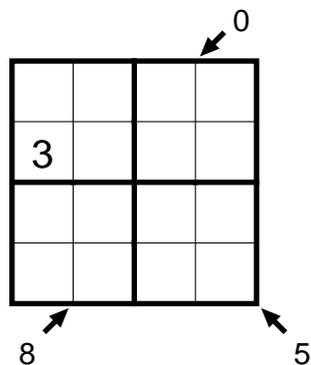


11. Little-Shadow-Sudoku

70 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summe der Zahlen an, die sich in der markierten Diagonalen hinter dem ersten Vorkommen der größten Zahl in dieser Diagonalen befinden.

Beispiel und Lösung:

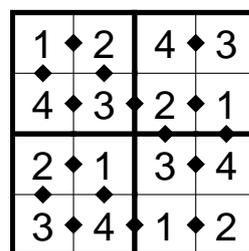
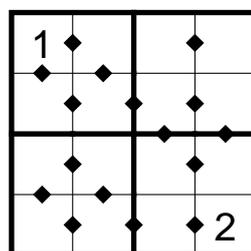


12. Prime-Sum-Sudoku

90 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Steht zwischen zwei Feldern ein Pünktchen, so ist die Summe der beiden Zahlen in den Feldern eine Primzahl. Steht kein Pünktchen zwischen zwei Feldern, so trifft das nicht zu.

Beispiel und Lösung:



Runde 3: Gekoppelte Runde

15:00 – 15:30

5 Punkte für jedes korrekte Zentralfeld	45 Punkte
15 Punkte für jedes gelöste Rätsel	60 Punkte
	<hr/>
	105 Punkte

Zeitbonus: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibenden vollen 30 Sekunden 3 Bonuspunkte.

Diese Runde besteht aus vier Rätseln die über das zentrale Gebiet miteinander verbunden sind: Das zentrale Gebiet muss bei allen vier Rätseln identisch sein. Punkte gibt es nur für Lösungen, die mit der Gesamtlösung übereinstimmen.

Diagonal-Sudoku: Trage die Zahlen von 1 bis 9 so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte, jedem fett umrandeten Gebiet und jeder der beiden Diagonalen jede Zahl genau einmal vorkommt.

Randsummen-Sudoku: Trage die Zahlen von 1 bis 9 so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Die Zahlen am Rand geben die Summe der ersten drei Zahlen in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

Gerade-Sudoku: Trage die Zahlen von 1 bis 9 so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

In grauen Feldern dürfen nur gerade Zahlen stehen.

Thermometer-Sudoku: Trage die Zahlen von 1 bis 9 so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, aufsteigend sein.

Lösung:

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

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

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

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

Runde 4: Quads

15:40 – 16:20

1	Kompass-Sudoku	20 Punkte
2	Quad-Sum-Sudoku	20 Punkte
3	Equal-Products-Sudoku	35 Punkte
4	Battenburg-Sudoku	35 Punkte
5	Mathrax-Sudoku	40 Punkte
6	Exclusion-Sudoku	40 Punkte
7	Clockfaces-Sudoku	45 Punkte
8	Group-Sums-Sudoku	50 Punkte
9	Quad-Max-Sudoku	55 Punkte
		340 Punkte

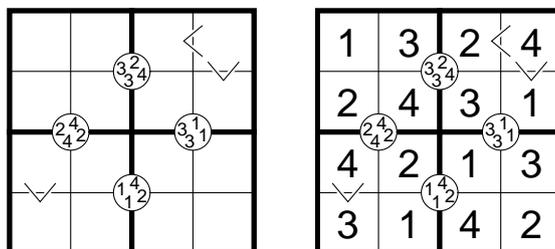
Zeitbonus: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibenden vollen 30 Sekunden 3 Bonuspunkte.

1. Kompass-Sudoku

20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen in den Kreisen sind die vier Zahlen, die in den an den Kreis angrenzenden Feldern stehen. Die Reihenfolge der Zahlen ist dabei irrelevant. Die Größerzeichen geben an, welche von zwei Zahlen größer ist.

Beispiel und Lösung:



2. Quad-Sum-Sudoku

20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Von den Zahlen in den an einen Kreis angrenzenden Feldern muss eine die Summe der anderen drei sein.

Beispiel und Lösung:

4					
		●			
			4		5
		3			
				●	
	●				

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

3. Equal-Products-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Mit einem Kreuz markierte Schnittpunkte zeigen an, dass das Produkt der Zahlen in diagonal gegenüberliegenden Feldern gleich ist. Es sind nicht unbedingt alle Kreuze angegeben.

Beispiel und Lösung:

2					
				4	×
			5		
		×			
×					
			4		6

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

4. Battenburg-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. An den markierten Kreuzungspunkten muss folgendes gelten: Zwei diagonal gegenüberliegende angrenzenden Felder enthalten eine gerade Zahl, die anderen eine ungerade. An Kreuzungspunkten ohne Markierung darf dies nicht der Fall sein.

Beispiel und Lösung:

1			2
		■	
	■	■	■

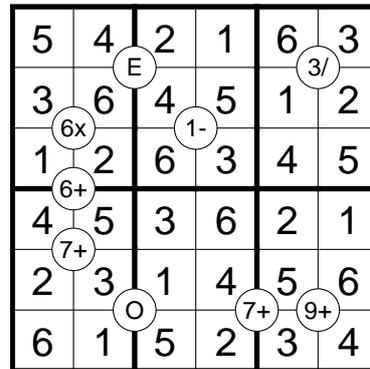
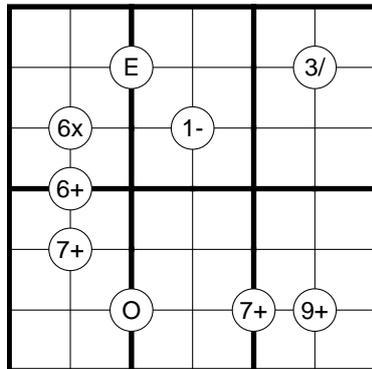
1	3	4	2
2	4	3	1
3	2	1	4
4	1	2	3

5. Mathrax-Sudoku

40 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Ein O in einem Kreis bedeutet, dass die Zahlen in den vier angrenzenden Feldern ungerade sind; ein E in einem Kreis bedeutet, dass die Zahlen in den vier angrenzenden Feldern gerade sind; eine Zahl mit einem Operator bedeutet, dass die Zahl als Ergebnis herauskommt, wenn man jeweils die beiden Zahlen in den diagonal gegenüberliegenden angrenzenden Feldern damit verknüpft.

Beispiel und Lösung:

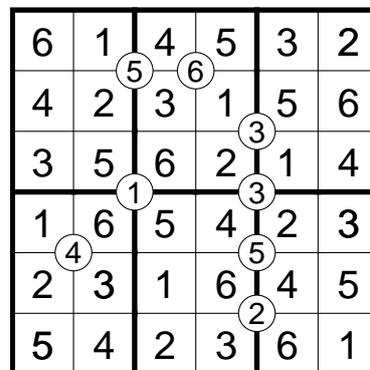
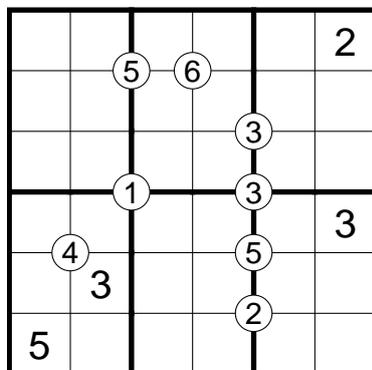


6. Exclusion-Sudoku

40 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In den vier zu einem Kreis mit Zahl benachbarten Feldern darf die Zahl nicht vorkommen.

Beispiel und Lösung:

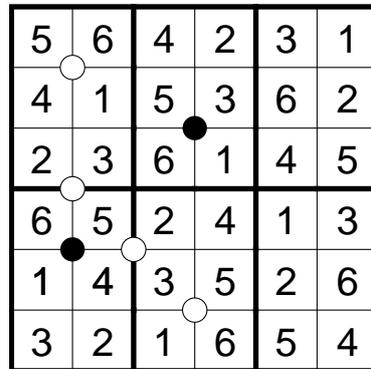
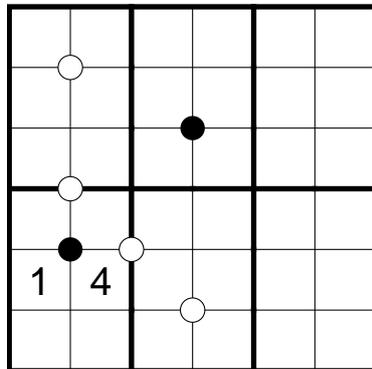


7. Clockfaces-Sudoku

45 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen rund um einen weißen Kreis müssen, beginnend in einem beliebigen Feld, im Uhrzeiger aufsteigend sein und die Zahlen rund um einen schwarzen Kreis müssen, beginnend in einem beliebigen Feld, gegen den Uhrzeigersinn aufsteigend sein. Steht kein Kreis, so sind die Zahlen unsortiert.

Beispiel und Lösung:

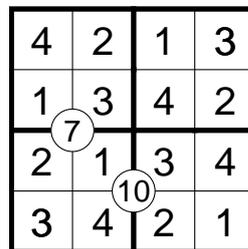
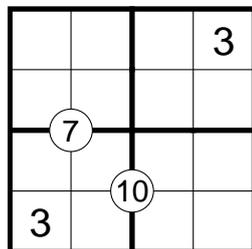


8. Group-Sums-Sudoku

50 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen in den Kreisen geben die Summe der Zahlen in den angrenzenden Feldern an.

Beispiel und Lösung:

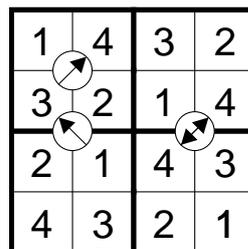
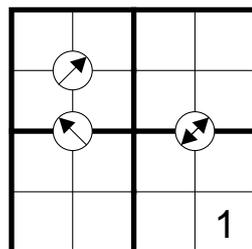


9. Quad-Max-Sudoku

55 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Der Pfeil in einem Kreis zeigt unter den vier angrenzenden Felder auf das mit der größten Zahl.

Beispiel und Lösung:



Runde 5: Standard-Sprint

16:30 – 17:00

1	Standard-Sudoku	10 Punkte
2	Standard-Sudoku	10 Punkte
3	Standard-Sudoku	15 Punkte
4	Standard-Sudoku	15 Punkte
5	Standard-Sudoku	15 Punkte
6	Standard-Sudoku	15 Punkte
7	Standard-Sudoku	15 Punkte
8	Standard-Sudoku	20 Punkte
9	Standard-Sudoku	20 Punkte
10	Standard-Sudoku	25 Punkte
		<hr/>
		160 Punkte

Zeitbonus: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibenden vollen 30 Sekunden 3 Bonuspunkte.

1.–10. Standard-Sudoku

10–25 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

1	2		
	1		4
4			2

1	2	4	3
3	4	2	1
2	1	3	4
4	3	1	2

Stechen

Im Falle eines Gleichstands nach Runde 5 bei den Plätzen 1 bis 20 findet ein Stechen statt, mit dem die Reihenfolge nach Runde 5 eindeutig festgelegt wird. Für das Stechen wird ein

Standard-Sudoku (15 Punkte) oder ein Geraden-Sudoku (10 Punkte) benutzt. Welche Rätselart verwendet wird, wird vor Ort durch Los entschieden.

Finale der besten Sechs

ca. 17:30 – ca. 18:45

Teilnehmer

Es nehmen sechs Teilnehmer am Finale teil. Diese bestimmen sich durch die Reihenfolge nach Runde 5.

Rätselwahl

Für das Finale stehen 12 Rätsel zur Auswahl (siehe unten). Der Reihe nach, beginnend beim Besten, darf nun jeder Teilnehmer eines dieser Rätsel wählen und ein anderes ausschließen. Die gewählten Rätsel werden dann in umgekehrter Reihenfolge für das Finale benutzt.

Dauer und Startverzögerung

Das Finale wird beendet, sobald mindestens drei Teilnehmer alle Rätsel gelöst haben. Spätestens jedoch nach Ablauf der Maximaldauer (gemessen am Start des ersten Teilnehmers). Diese berechnet sich aus der Summe der Punkte der gewählten Finalrätsel. Diese Summe geteilt durch 4 ergibt die Maximaldauer in Minuten (abgerundet).

Die Teilnehmer starten mit einer Verzögerung von je einer Sekunde pro 5 Punkten Unterschied nach Runde 5 (auf ganze Sekunden abgerundet).

Bearbeitungsreihenfolge und Korrektur

Die Teilnehmer müssen die Rätsel in der vorgegebenen Reihenfolge lösen. Sobald sie ein Rätsel zur Korrektur abgegeben haben, können sie bereits das nächste Rätsel in Angriff nehmen. Die Lösung eines Rätsels wird aber erst überprüft, wenn alle vorigen Rätsel korrekt gelöst wurden.

Die Korrektur erfolgt durch zwei Korrektoren, die sich gemeinsam auf ein Ergebnis einigen. Ist die Lösung fehlerhaft, so wird das Rätsel dem Teilnehmer ohne Kommentar zurück gegeben. Im Falle des letzten Rätsels erfolgt die Rückgabe exakt eine Minute nach der Abgabe. Ist die Lösung korrekt, so wird dies dem Teilnehmer mitgeteilt, sofern dieser das wünscht.

Ergebnis

Nach dem Finale bestimmt sich die Reihenfolge wie folgt: Wer mehr Rätsel im Finale gelöst hat ist weiter vorne. Bei Gleichstand entscheidet der Zeitpunkt, zu dem das letzte Rätsel gelöst wurde. Falls auch hier Gleichstand besteht, entscheidet die Reihenfolge nach Runde 5.

Diese Reihenfolge bestimmt über das Ergebnis der Meisterschaft. Insbesondere ist der erste Teilnehmer in dieser Reihenfolge Deutscher Sudoku-meister 2019.

Für das A-Team der Sudoku-Weltmeisterschaft 2019 in Kirchheim qualifiziert sich der Deutsche Sudokumeister 2019. Alle weiteren Teilnehmer werden gemäß der Reihenfolge nach Runde 5 nominiert.

Probleme

Im Falle von unvorhergesehenen Problemen entscheidet der Hauptschiedsrichter Bernhard Seckinger nach bestem Wissen und Gewissen endgültig.

1.–3. Standard-Sudoku

10/20/40 Punkte

4. No-Touch-Sudoku

20 Punkte

5. Non-Consecutive-Sudoku

30 Punkte

6. Windoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte, jedem fett umrandeten Gebiet und jedem quadratischen Bereich aus grauen Feldern jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

1		2	
2		3	

1	4	2	3
3	2	4	1
4	3	1	2
2	1	3	4

7. Battenburg-Sudoku

30 Punkte

8. Outside-Parity-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Zahlen in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung die gleiche Parität haben, bevor diese wechselt.

Beispiel und Lösung:

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

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

9. Mathrax-Sudoku

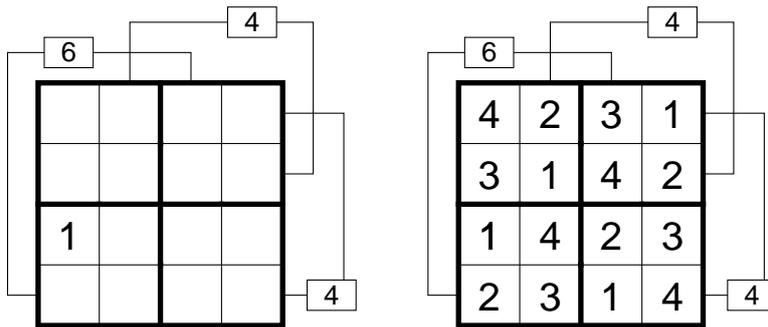
35 Punkte

10. Outside-1x1-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben das Produkt der beiden Zahlen in den durch die Verbindungen markierten Feldern an.

Beispiel und Lösung:



11. Randsummen-Sudoku

45 Punkte

12. Little-Shadow-Sudoku

60 Punkte