



Online-Qualifikationsrunde
2.-5. Februar 2024

Anleitungsheft

Herzlich Willkommen zur Online-Qualifikation der Deutschen Sudoku-Meisterschaft 2024!

Der Qualifikationswettbewerb zur Endrunde der Deutschen Sudoku-Meisterschaft findet vom 2. bis 5. Februar 2024 auf der Internetseite des Vereins Logic Masters Deutschland e.V. statt. Die Online-Qualifikation entscheidet über die Teilnahme an der Endrunde der Deutschen Sudoku-Meisterschaft (DSM) am 20.4.2024 in Paderborn. Bei der DSM werden der Deutsche Meister und die weiteren Teilnehmer für die Sudoku-Weltmeisterschaft 2024 in China bestimmt.

Organisatorisches

Die Online-Qualifikation beginnt am Freitag, 2. Februar um 12:00 Uhr und endet am Montag, 5. Februar um 12:00 Uhr. Vor Beginn des Wettbewerbszeitraums kann man die passwortverschlüsselte PDF-Datei mit den zu lösenden Rätseln herunterladen. Innerhalb des Wettbewerbszeitraums kann jeder Teilnehmer zu einem frei gewählten Zeitpunkt das Passwort abfragen und hat danach 120 Minuten Zeit, um die Lösungscodes auf der Wettbewerbsseite einzutragen und abzuschicken. Da am 5. Februar nach 12:00 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden, empfiehlt es sich, vor 10:00 Uhr anzufangen. Für das Abfragen des Passworts und die Eingabe der Lösungscodes wird ein Account auf der Internetseite des Logic Masters Deutschland e.V. benötigt.

Erlaubte Hilfsmittel

Die Teilnehmer müssen alle Rätsel eigenständig lösen. Zum Lösen der ausgedruckten Rätsel dürfen nur Papier und Schreibgeräte verwendet werden, elektronische Hilfsmittel jeder Art (z.B. Sudoku-Solver oder Taschenrechner) sind nicht gestattet.

Lösungscodes

Für jedes Rätsel besteht der Lösungscode aus zwei Reihen des Rätsels (d.h. zwei Zeilen, zwei Spalten oder einer Kombination einer Zeile und einer Spalte), die jeweils mit Pfeilen markiert sind (siehe Beispielerätsel Nr. 1). Sämtliche Ziffern dieser beiden Reihen sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabeziffern, zuerst die mit A markierte und danach die mit B markierte Reihe, beginnend beim Pfeil. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus 18 Ziffern. Zwecks Übersichtlichkeit können die beiden Reihen durch Komma oder Leerzeichen getrennt werden, dies hat auf die Korrektheit der Lösung keinen Einfluss. Während die Zeit läuft können Fehler jederzeit korrigiert werden. Nach Ablauf der 120 Minuten Lösezeit ab Abfrage des Passworts werden keine Lösungen mehr akzeptiert. Fehlerhafte Lösungen werden mit 0 Punkten bewertet.

Ergebnisse

Nach Ende der Qualifikation am 5. Februar um 12:00 Uhr werden die vorläufigen Ergebnisse veröffentlicht. Die Einspruchsfrist läuft bis zum 7. Februar um 12:00 Uhr. Schiedsrichter ist Jonas Gleim, Einsprüche sind per E-Mail an jonas.raetsel@gmail.com zu senden. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei Punktgleichheit entscheidet der frühere Zeitpunkt der letzten Abgabe einer Lösung über die bessere Platzierung. Die 36 punktbesten Löser deutscher Staatsangehörigkeit und die vier Bestplatzierten des Vorjahres werden zur Endrunde der DSM am 20.4.2024 in Paderborn eingeladen, um dort den Deutschen Sudoku-Meister 2024 zu ermitteln.

Die Rätsel

Die Wettbewerbsdatei besteht aus 8 Seiten mit jeweils 2 Sudokus pro Seite, sie enthält Regeltexte, aber keine Beispiele. In dieser Anleitung werden alle Sudoku-Varianten vorgestellt, die bei der Qualifikation vorkommen. Fragen können im Forum unter <http://forum.logic-masters.de/showthread.php?tid=2170> gestellt werden. Als weiteres Trainingsmaterial sind die Rätsel der vergangenen Meisterschaften und Qualifikationen zu empfehlen.

Autoren und Testlöser

Alle Rätsel des Qualifikationswettbewerbs und dieser Anleitung stammen von Jonas Gleim. Herzlichen Dank für das Testen der Rätsel an: Christian König, Martin Merker, Wessel Strijkstra, clover, cornishjohn und Charlotte Kroll.

Viel Spaß beim Lösen der Rätsel in dieser Anleitung und viel Erfolg bei der Qualifikation!

- 1. Standard Sudoku 1 25 Punkte
- 2. Standard Sudoku 2 25 Punkte
- 3. Standard Sudoku 3 30 Punkte
- 4. Standard Sudoku 4 35 Punkte
- 5. Standard Sudoku 5 40 Punkte
- 6. Standard Sudoku 6 45 Punkte
- 7. Even/Odd Sudoku 25 Punkte
- 8. Search Nine Sudoku 30 Punkte
- 9. Thermo Sudoku 35 Punkte
- 10. Killer Sudoku 35 Punkte
- 11. Arrow Sudoku 40 Punkte
- 12. Irreguläres Sudoku 40 Punkte
- 13. Palindrom Sudoku 45 Punkte
- 14. XV Sudoku 50 Punkte
- 15. Antiknight Sudoku 50 Punkte
- 16. Diagonal Sudoku 50 Punkte

600 Punkte

1-6. Standard Sudoku – 25+25+30+35+40+45 Punkte

Es gelten die Standardregeln: In jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem umrandeten 3x3-Bereich (im Beispiel 2x3-Bereich) müssen die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel 1-6) genau einmal vorkommen.

				5	3
2					6
	4				
				2	
1					4
3	5				

↓ B

→ A

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

↓ B

→ A

Lösungscod: Zeile 4, Spalte 3.

Lösungscod im Beispiel: 613425, 152364

7. Even/Odd Sudoku – 25 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Zahlen in grauen Kreisen sind ungerade, Zahlen in grauen Quadraten sind gerade.

1			5		
				6	
	3				
		2			4

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

8. Search Nine Sudoku – 30 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Zahlen in einem Feld mit Pfeil geben an, wie viele Felder entfernt in Pfeilrichtung die Zahl 9 (im Beispiel die Zahl 6) steht. Das Feld mit Pfeil wird dabei nicht mitgezählt.

	→				
		→			
		↓			↓
→				←	
			←		
				↑	

5	→ 1	6	3	2	4
4	3	→ 2	5	6	1
6	↓ 2	1	4	5	↓ 3
→ 3	4	5	6	← 1	2
1	6	4	← 2	3	5
2	5	3	1	↑ 4	6

9. Thermo Sudoku – 35 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Auf jedem Thermometer müssen die Ziffern vom runden Ende bis zum flachen Ende streng aufsteigend sein. Verzweigt sich ein Thermometer, so gilt dies für jeden Weg von einem runden Ende zu einem flachen Ende.

12. Irreguläres Sudoku – 40 Punkte

Jede Zeile, jede Spalte und jedes fett umrandete Gebiet muss die Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1 bis 6) genau einmal enthalten.

2					1
	4				
		2			
					2
3				5	

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

13. Palindrom Sudoku – 45 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Zahlen auf einer grauen Linie bilden ein Palindrom, d.h. eine Ziffernfolge, die in beide Richtungen gleich lautet.

	1			
		2		
			3	
		4		
			5	
				6

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

14. XV Sudoku – 50 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Ein V (bzw. X) zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Summe der Zahlen in den beiden Feldern 5 (bzw. 10) beträgt. Ist zwischen zwei Feldern kein V oder X gegeben, darf die Summe weder 5 noch 10 sein.

			∨	
∨			×	
×	2		∨	
		4		
	∨			

4	5	6	2	∨	3	1	
3	∨	2	1	6	×	4	5
6	×	4	2	5	∨	1	3
1	3	5	4	2	6		
5	1	∨	4	3	6	2	
2	6	3	1	5	4		

15. Antiknight Sudoku – 50 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Felder, die einen Springerzug voneinander entfernt sind, dürfen nicht die gleiche Zahl enthalten.

4					5
	1			6	
	3			4	
5					2

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

16. Diagonal Sudoku – 50 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Jede Diagonale muss die Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1-6) genau einmal enthalten.

		1	5		
		2		3	
		3	4		

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