

Kvalifikácia na Majstrovstvá sveta v sudoku a logických úlohách 2021

Majstrovstvá sveta v sudoku a logických úlohách sa uskutočnia v čínskom Šanghaji **3. až 10. októbra** tohto roku. Podujatie sa malo uskutočniť už vlni, avšak pre pandémiu bolo o rok odložené. O tom, či situácia umožní zorganizovanie šampionátu a za akých podmienok, sa rozhodne **najneskôr 1. júna**.

Pre prípad, že situácia bude priaznivá, spúšťame slovenskú kvalifikáciu o postup na šampionát. Tá pozostáva zo štyroch zložiek – regionálnych turnajov, internetových turnajov, nominačného turnaja a majstrovstiev Slovenska. Nie je však isté, či bude možné turnaje usporiadať v tradičnom rozsahu, preto vopred upozorňujeme na to, že pravidlá sa môžu v priebehu roku meniť.

Do výsledkov kvalifikácie budeme započítavať všetkých slovenských riešiteľov z vybraných online súťaží, regionálnych turnajov, nominačného turnaja a majstrovstiev Slovenska bez ohľadu na to, či majú o nomináciu záujem alebo nie. Ak však chcete byť informovaní o tom, aké turnaje sa blížia a či sa do kvalifikácie rátajú, odporúčame Vám dať najavo svoj záujem (môžete sa ozvať mailom na demiger@mail.com), sledovať maily a webstránku www.szhk.sk.

Slovenský A-tím na Majstrovstvách sveta vytvorí víťaz základnej časti MSR a najlepšia trojica riešiteľov na základe poradia celoročnej kvalifikácie. V prípade, že niektorý z riešiteľov skončil na posledných majstrovstvách sveta do 15. miesta, získava umiestneniu v A-tíme na úkor jedného z tejto trojice.

Celoročnú kvalifikáciu tvorí súčet bodov za umiestnenia získaný v štyroch jednotlivých kategóriách. O zložení B-tímov (prípadne i ďalších tímov) rozhoduje Rada SZHK, avšak poradie v celoročnej kvalifikácii je dôležitým kritériom výberu.

Prehľad kvalifikačných fáz

A) REGIONÁLNE TURNAJE (20%)

Na každom z regionálnych turnajov sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom v A-kategórii. Zvyčajne je do kvalifikácie zaradených 4-5 turnajov a každému riešiteľovi sa započítavajú dva najlepšie výsledky. Kalendár turnajov na rok 2021 zatiaľ nie je známy, budeme čakať na vývoj epidemiologickej situácie. Pozvánky na regionálne turnaje budú pribúdať na stránke www.szhk.sk

B) INTERNETOVÉ TURNAJE (15%)

Na každom zo štyroch vybraných internetových turnajov sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom. Každému riešiteľovi sa započítavajú dva najlepšie výsledky. Medzi internetové turnaje zaraďuje štvorica turnajov v sudoku a štvorica turnajov v logických úlohách zo série WPF GP. Ich zoznam s menom organizátora (štátu) je v priloženej tabuľke, označené sú písmenom Q.

SUDOKU GRAND PRIX

1 Bulharsko	15.-18.1.	
2 Srbsko	12.-15.2.	
3 Turecko	12.-15.3.	Q
4 Francúzsko Maďarsko	9.-12.4	Q
5 Holandsko	7.-10.5.	Q
6 India	4.-7.6.	Q
7 Poľsko	2.-5.7.	
8 Nemecko	30.7.-2.8.	

PUZZLE GRAND PRIX

1 Poľsko	29.1.-1.2.	
2 Maďarsko	26.2.-1.3.	
3 Nemecko Bulharsko	26.-29.3	Q
4 Švajčiarsko	23.-26.4.	Q
5 Japonsko	21.-24.5.	Q
6 USA	11.-14.6.	Q
7 Slovensko	16.-19.7.	
8 Francúzsko	13.-16.8.	

C) NOMINAČNÝ TURNAJ (35%)

Na NT sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom.

Nominačný turnaj v sudoku – termín a miesto zatiaľ neznáme

Nominačný turnaj v logických úlohách – termín a miesto zatiaľ neznáme

D) MAJSTROVSTVÁ SLOVENSKA (30%)

Na MSR sa pridelujú body za umiestnenie 15 najlepším slovenským riešiteľom. Víťaz základnej časti MSR postupuje na svetový šampionát priamo.

Majstrovstvá Slovenska v sudoku – termín a miesto zatiaľ neznáme

Majstrovstvá Slovenska v logických úlohách – termín a miesto zatiaľ neznáme

Všeobecné pravidlá WPF Grand Prix

Séria Grand Prix pozostáva každý rok z ôsmich online sudoku turnajov a ôsmich online turnajov v riešení hlavolamov. Skóre zo všetkých ôsmich turnajov sa sčíta a každému súťažiacemu sa do celkových výsledkov započíta **6 najlepších turnajov**. Desiati najlepší z každej kategórie sa budú môcť zúčastniť finálového play-off, ktoré sa uskutoční počas Majstrovstiev sveta 2021 v Šanghaji.

- Pred súťažou je nutné byť zaregistrovaný na stránke [WPF GP](#)
- Kompletné pravidlá súťaže (v angličtine) nájdete [TU](#)
- Originál inštruktážneho bookletu (v angličtine) nájdete [TU](#)
- Preklad zadaní do slovenčiny nájdete na nasledujúcej strane
- Samotná online súťaž sa uskutoční [TU](#)

Súťaž prebieha od piatka 12:00:00 do pondelka 23:59:59 stredoeurópskeho času. Súťažné kolo trvá **90 minút**. Pred tým ako začnete súťažiť, stiahnite si zo stránky WPF GP do svojho počítača zaheslovaný dokument so súťažnými úlohami.

Po tom, čo začnete súťaž, sa vám objaví **heslo**, pomocou ktorého môžete otvoriť súťažný dokument. Začne vám plynúť deväťdesiatminútový časový limit. Vašou úlohou je vytlačiť si súťažné úlohy, vylúštiť čo najviac z nich a ešte pred uplynutím časového limitu prepísať vaše riešenia do hárku pre odpovede.

Pokiaľ odošlete riešenia všetkých úloh pred uplynutím časového limitu, nezabudnite stlačiť **tlačidlo CLAIM BONUS**, čím si môžete nárokovať na zisk časového bonusu 10 bodov za každú minútu predčasného odovzdania.

Každé súťažné sudoku bude mať vyznačené **dva riadky alebo stĺpce**. Vašou úlohou je prepísať do hárku pre odpovede čísla z týchto vyznačených riadkov zľava doprava, respektíve z vyznačených stĺpcov zhora nadol. Ako odpoveď vpisujte čísla od 1 po 9.

Preklad zadání 3. kola WPF Sudoku Grand Prix

<https://gp.worldpuzzle.org/content/instruction-booklet>

1.-6. Klasické sudoku (14 + 19 + 22 + 30 + 32 + 49 bodov)

Vyplňte celú mriežku číslami od 1 po 9 tak, aby sa v každom riadku, stĺpci a ohraničenom štvorci 3×3 nachádzalo každé z čísel práve raz.

7. Sudoku s extraregiónmi (19 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. V každom podfarbenom extraregiónne sa každé z čísel od 1 po 9 musí nachádzať práve raz.

8. Sudoku s klonmi (41 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. V mriežke sa nachádzajú podfarbené oblasti rovnakého tvaru. Čísla v týchto oblastiach musia byť na rovnakých pozíciách identické. Čísla v rámci jednej oblasti sa môžu opakovať.

9. Sudoku s teplomerami (50 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. V mriežke sa nachádza niekoľko teplomerov. Čísla pozdĺž teplomerov musia vždy stúpať od menších k väčším (nemusia to byť po sebe idúce čísla) v smere od hlavičky teplomeru, ktorá je označená krúžkom.

10. Bezdotykové sudoku (51 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. Políčka s rovnakými číslami sa nesmú dotýkať ani šikmo.

11. Súčtové sudoku (52 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. Niektoré políčka sú spojené do ohraničených regiónov, pričom v každom regióne je uvedený súčet čísel, ktoré v ňom ležia. Čísla ležiace v jednom regióne sa nesmú opakovať.

12. Súsledné sudoku (64 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. Všetky miesta v mriežke, kde stranou susedia čísla, ktorých rozdiel je 1, sú označené obdĺžnikom. Nikde inde v mriežke sa súsledné čísla nesmú nachádzať.

13. Antidiagonálne Antiknight sudoku (32 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. Na každej z vyznačených uhlopriečok sa nachádzajú práve tri rôzne čísla. V políčkach, ktoré sú vzdialené na dosah šachového koňa, sa musia nachádzať rôzne čísla.

14. Nepravidelné Renban sudoku (51 bodov)

Vyplňte celú mriežku číslami 1 až 9 tak, aby sa rovnaké čísla neopakovali v žiadnom riadku, stĺpci, ani v ohraničených regiónoch. Každá sivá skupina políčok obsahuje skupinu po sebe

idúcich čísel (napr. 2-3-4-5). Ich rozmiestnenie v sivých políčkach je ľubovoľné (napr. 3-2-5-4).

15. Obvodové sudoku s pevnosťou (74 bodov)

Platia pravidlá klasického sudoku. Čísla, ktoré sú vypísané na obvode sa musia objaviť v jednom z prvých troch políčok v danom smere. Ich poradie je ľubovoľné. Čísla v sivých políčkach musia byť väčšie ako všetky čísla v stranou susediacich bielych políčkach.