

КУБОК МОСКВЫ ПО ПАЗСПОРТУ

9 декабря 2012

Заявки на участие в турнире
принимаются до 5 декабря.

Адрес для регистрации –
PuzzleContest@yandex.ru

РЕГЛАМЕНТ И ИНСТРУКЦИИ

10:05 – 10:30	Обсуждение задач
10:30 – 11:18	Тур 1. Футошки на ленте Мёбиуса
11:30 – 11:58	Тур 2. Ди...
12:05 – 12:38	Тур 3. Триатлон
12:50 – 13:08	Тур 4. Трид на тетраэдре
13:20 – 14:05	Тур 5. Классика
14:30 – 15:00	Финал
15:15 – 15:30	Награждение участников

Результат пазлспортсмена в каждом из 5 отборочных туров – занятое им место. При верном решении всех задач тура несколькими участниками учитывается время сдачи работы. Если 2 участника справились не со всеми пазлами и претендуют, к примеру, на 3-е место, то результатом каждого из них будет 3,5.

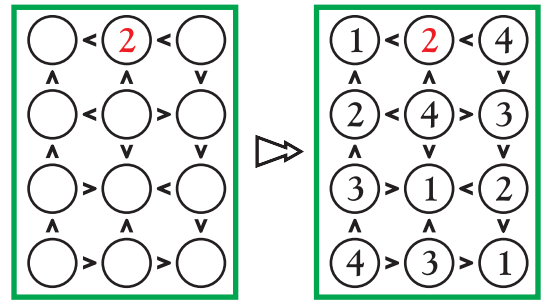
По итогам этих туров для каждого решателя определяется сумма четырёх высших мест. 4 участника с наименьшей суммой проходят в финал. При совпадении сумм сравниваются набранные спортсменами баллы, а при необходимости и их худшие результаты в пяти турах.

Финалистам будет предложено пять задач, решать которые можно в любом порядке. Стартуют они последовательно с разницей в 1 минуту. Справившись с задачей, финалист сдаёт лист с решением – проверяющий в течении минуты оценивает ответ. Если головоломка решена неправильно, лист возвращается пазлспортсмену, но ему начисляется 1 штрафная минута. Финалисты ранжируются по числу взятых задач. При их равенстве побеждает тот, кто быстрее справился с этим числом головоломок.

Тур 1. Футошки на ленте Мёбиуса

Решите 8 переплетённых друг с другом головоломок “Футошки”:
Впишите цифры от 1 до 8 в кружки так, чтобы они не повторялись
в строках и в столбцах внутри каждой сетки, ограниченной рамкой.
При этом должны выполняться все неравенства.

Оценка: (количество полностью решённых задач) x 24 балла

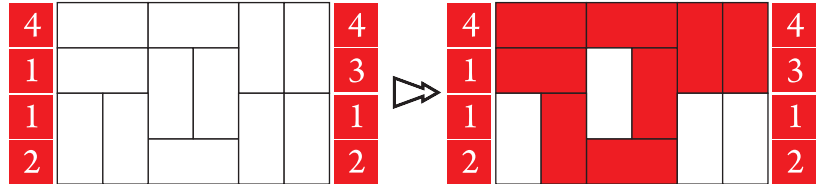


Тур 2. Ди...

1. ДИАПОЗИТИВ

4 балла

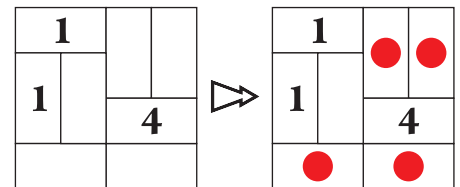
Затемните некоторые белые клетки с помощью задающих чисел слева и справа.
Каждое число указывает на количество тёмных клеток, образующих первую закрашенную группу в соответствующей строке, если смотреть от этого числа.



2. ДИНАМИТ

5 баллов

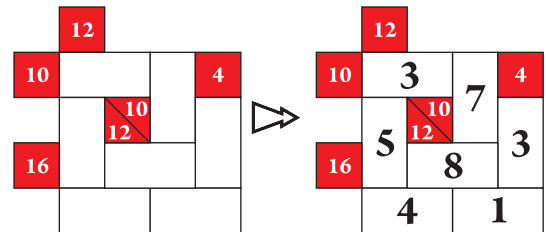
Цифра в клетке указывает на количество кружков (мин) в пустых соседних с ней (даже по углу) клетках. Отыщите все мины. В клетке может быть не более одной мины.



3. ДИКУРО

8 баллов

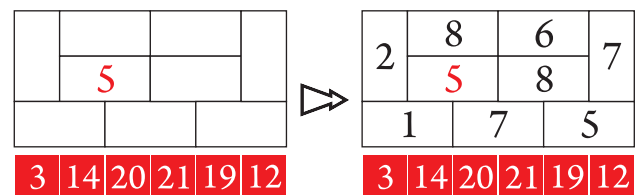
Заполните пустые клетки цифрами от 1 до 8. При этом сумма цифр на той или иной горизонтали должна равняться числу, стоящему в её начале, а в столбце – числу наверху. Цифры в каждой суммируемой цепочке не могут повторяться.



4. ДИГРАММА

6 баллов

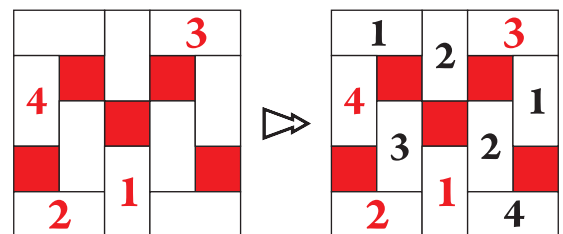
Впишите в каждую клетку цифру из диапазона от 1 до 8 так, чтобы в любой строке и в любом столбце все цифры были различны. Число внизу столбца равно сумме цифр этого столбца.



5. ДИМАГИЯ

11 баллов

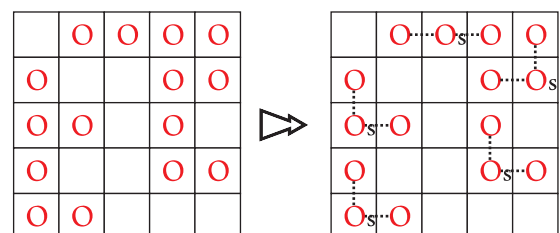
Впишите в каждую белую клетку число из диапазона от 1 до 6 (в примере – от 1 до 4) так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце все цифры были различны.



6. ДИОКСИДЫ

22 балла

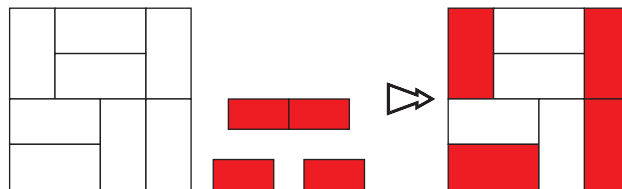
Диоксид осмия – это соединение атома осмия (Os) с двумя атомами кислорода (O). К 16 некоторым буквам O (в примере – к 5) в поле допишите букву s и соедините горизонтальными и вертикальными отрезками полученные атомы осмия с парой соседних атомов кислорода. При этом клетки с Os не должны касаться даже углами.



7. ДИСПОЗИЦИЯ

12 баллов

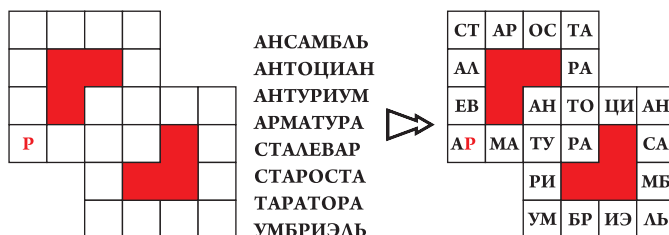
Разместите в сетке приведённую флотилию, корабли которой не должны касаться даже углами. Любая клетка поля только целиком может быть частью корабля.



8. ДИВОРА

43 балла

Впишите в сетку все слова из списка по горизонтали слева направо или по вертикали сверху вниз. В каждую клетку должны попасть точно 2 буквы. Одна открытая в сетке буква может быть как чётной в слове, так и нечётной.

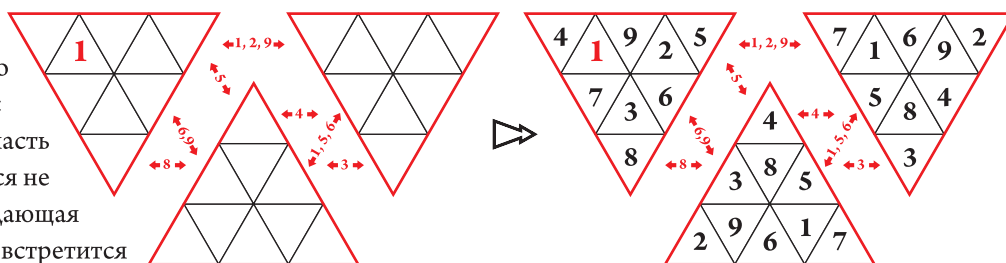


Тур 3. Триатлон

В каждом задании этого тура предстоит решить три связанные головоломки. За одну решённую задачу выставляется первая оценка, за две - сумма двух первых оценок.

1. ТРИАДА

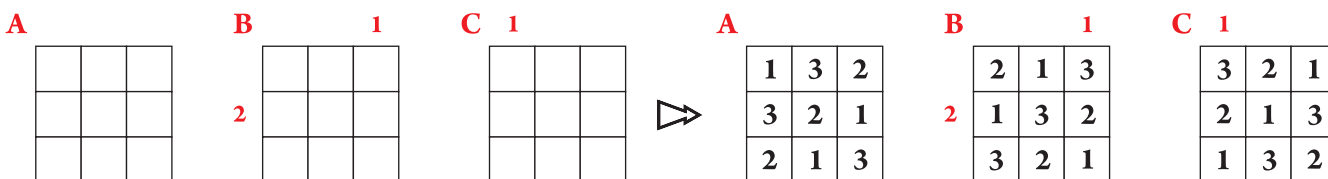
В каждую из 3 сеток впишите числа от 1 до 9 (по цифре в клетку). В клетки с общей стороной могут попасть только числа, отличающиеся не менее, чем на 3. Каждая задающая цифра показывает, что она встретится в указанных стрелками направлениях в двух ближайших сетках.



10 + 10 + 10 баллов

2. ЕЛИ

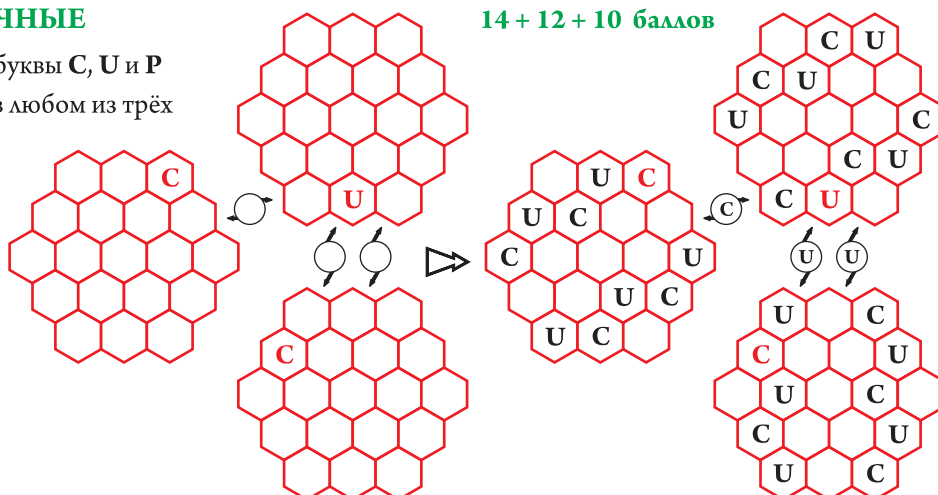
В каждой строке и в каждом столбце диаграмм “посадите” ели разной высоты – от 1 до 6 (в примере – до 3). Число вне диаграммы показывает, сколько елей в соответствующем ряду видно наблюдателю, смотрящему от этого числа. Ежегодно срубаются под корень деревья высоты 6. На диаграмме А – ельник накануне рубки. На диаграмме В – ельник спустя год: все ели выросли на единицу, а на месте срубленных деревьев – ёлки высоты 1. На диаграмме С – ельник спустя ещё один год: вновь все ели выросли на единицу, а на месте срубленных деревьев – ёлки высоты 1.



35 + 22 + 10 баллов

3. ПЕРВЫЕ ГЕКСАВСТРЕЧНЫЕ

Поместите в некоторые клетки буквы С, U и P (в примере – С и U) так, чтобы в любом из трёх направлений в каждом поле все они встретились ровно по разу. Буква, которую следует вписать в тот или иной кружок, укажет на то, что она будет первой в направлениях, отмеченных стрелками.



14 + 12 + 10 баллов

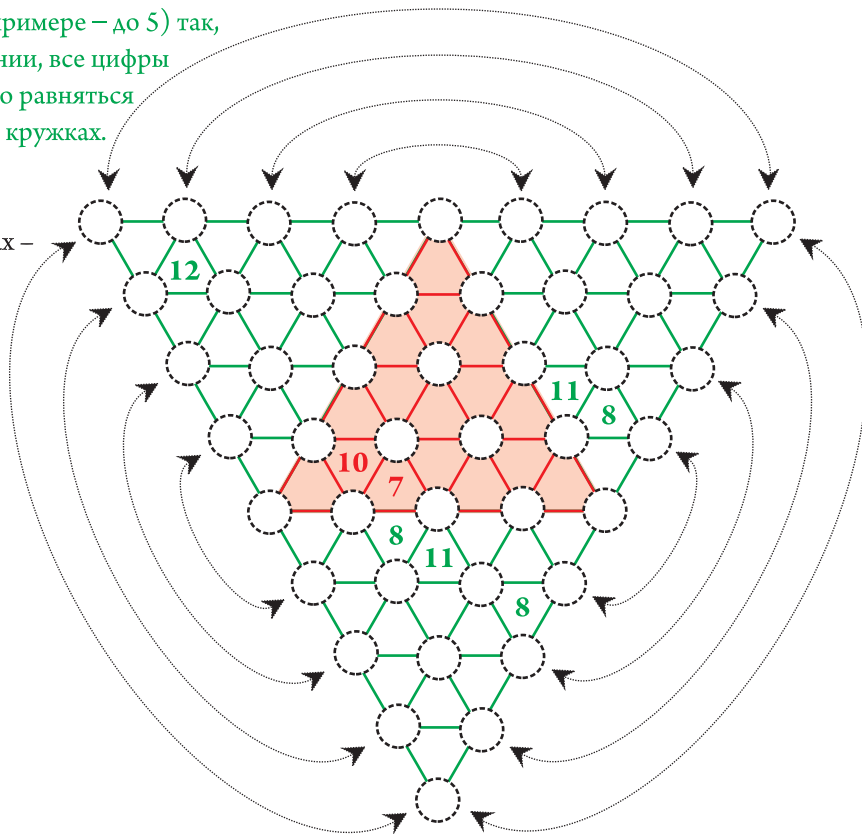
Тур 4. Трид на тетраэдре

На каждой грани тетраэдра нужно решить головоломку “Трид”.

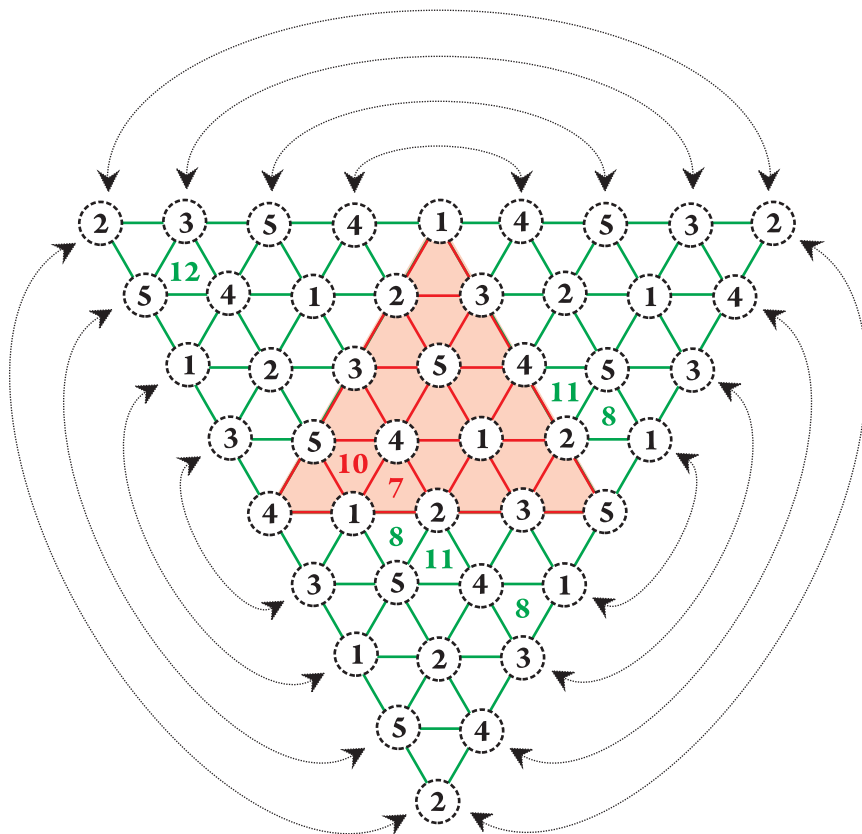
Её правила:

Впишите в кружки цифры от 1 до 8 (в примере – до 5) так, чтобы в кружках, лежащих на одной линии, все цифры были различны. Число в области должно равняться сумме цифр в трёх примыкающих к ней кружках.

Кружки на рёбрах тетраэдра являются общими для двух сеток, а в его вершинах – для трёх. Стрелками показаны пары кружков, которые накладываются друг на друга при склейке тетраэдра.



Оценка: (количество полностью решённых задач) x 18 баллов

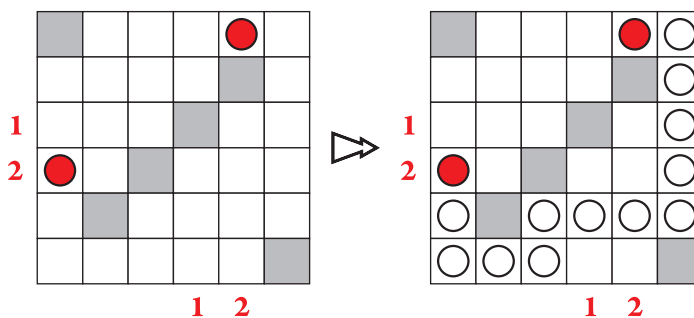


Тур 5. Классика

1. ЗМЕЯ

Баллы: 13 и 15

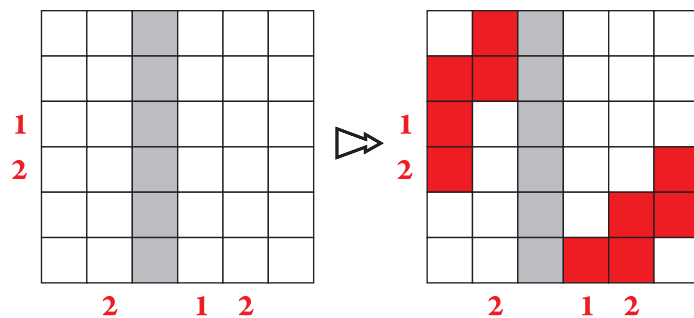
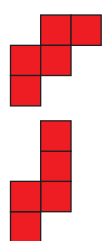
Разместите в сетке змею – не касающуюся себя 45-клеточную (в примере – 14-клеточную) линию шириной в 1 клетку. Её концы отмечены цветными кружками. Число вне поля показывает количество занятых змеей клеток в соответствующем ряду. Серые клетки не являются фрагментами змеи.



2. ПЕНТАМИНО

Баллы: 36 и 61

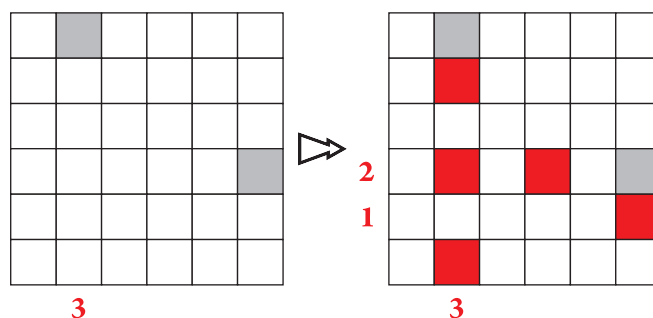
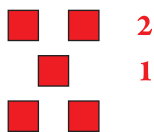
Приведённый набор пентамино разместите в белых клетках поля так, чтобы фигуры не касались друг друга даже углами. Их можно вращать, но нельзя зеркально отражать. Число вне поля указывает на количество клеток, занятых всеми пентамино в соответствующем ряду.



3. ПЯТЬ КОРАБЛЕЙ

Баллы: 10 и 22

Разместите в белых клетках сетки пять приведённых кораблей так, чтобы они не касались даже углами. Число вне поля указывает на количество клеток, занятых кораблями в соответствующем ряду.

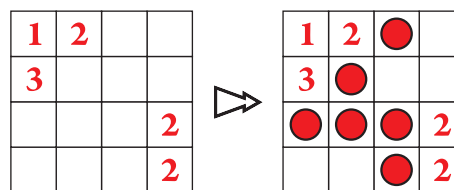


4. САПЁР

Баллы: 13 и 10

Цифра в поле указывает на количество кружков (мин) в пустых соседних с ней клетках. В клетке может находиться не более одного кружка. Обнаружьте в поле обозначенное количество мин.

6 мин



Финал

ФУТОШИКИ, ДИКУРО, ТРИАДА, ТРИД, ПЯТЬ КОРАБЛЕЙ

Автор головоломок
Риад Ханмагомедов