



## РЕГЛАМЕНТ И ИНСТРУКЦИИ

<b>10:30 – 10:50</b>	<b>Тур 1. Доминёр</b>
<b>10:55 – 11:35</b>	<b>Тур 2. Классика</b>
<b>11:40 – 12:10</b>	<b>Тур 3. Линии</b>
<b>12:20 – 13:20</b>	<b>Тур 4. Я ем змея</b>
<b>13:30 – 14:10</b>	<b>Тур 5. Лототрон</b>
<b>14:30 – 15:10</b>	<b>Финал</b>
<b>15:10 – 15:30</b>	<b>Награждение участников</b>

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. Пять участников с наименьшей суммой проходят в финал. При совпадении сумм сравниваются набранные спортсменами баллы, а при необходимости и их худшие результаты в пяти турах.

Каждый выигранный у соперника балл в предварительном зачёте даст в финале фору в 30 секунд. Финалистам будет предложено 12 головоломок: решать их можно в любом порядке. Справившись с задачей, участник её сразу сдаёт. Тому, кто решит головоломку неправильно, возвращается сданный лист с начислением штрафа в 30 секунд.

Финалисты ранжируются по числу взятых задач. При их равенстве побеждает тот, кто быстрее справился с этим числом головоломок.

## Тур 1. Доминёр

### ДОМИНО

Восстановите границы всех костей домино от 0–0 до 6–6 (1–1 в примере), которые не могут накладываться друг на друга.

1	0	0
0	1	1



1	0	0
0	1	1

0	0
0	1
1	1

40 + 60 баллов

### МИНЁР

Цифра в поле указывает на количество кружков (мин) в пустых соседних с ней клетках. В клетке может быть не более одного кружка. Заминируйте 16 клеток (6 – в примере).

6 мин

1	2		
3			
			2
			2

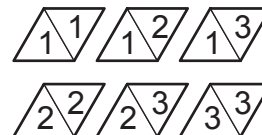
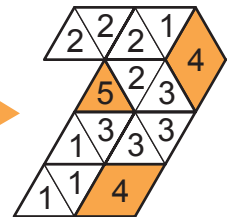
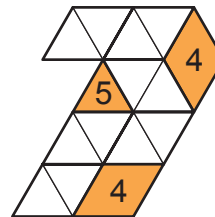


1	2	●	
3	●		
●	●	●	2
		●	2

40 + 45 баллов

### РОМБОМИНО

Уложите в поле все приведённые ромбодомино. Значения на половинках костей с общей стороной должны быть одинаковы. Число в оранжевой фигуре показывает сумму цифр во всех белых треугольниках, имеющих с ней общую сторону.



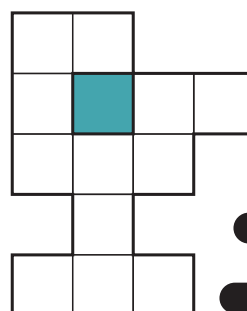
135 баллов

## Тур 2. Классика

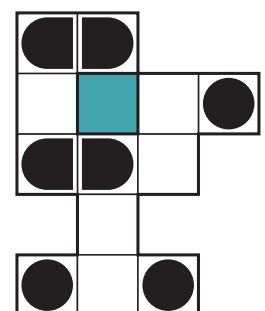
### МОРСКОЙ БОЙ

Разместите в белых клетках приведённую флотилию. Корабли не должны касаться даже углами. Число вне поля указывает на количество клеток, занятых кораблями в соответствующем ряду.

2



2

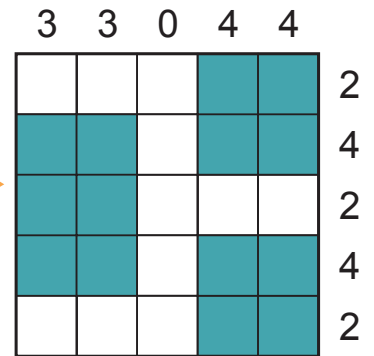
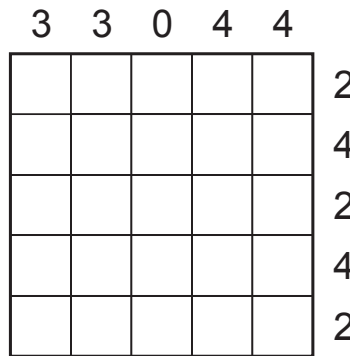


165 баллов

## ОБЛАКА

110 баллов

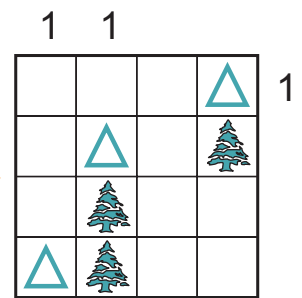
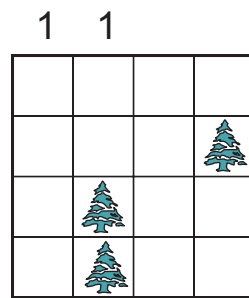
Разместите в белых клетках прямоугольники (облака), не касающиеся друг друга даже углом. Число вне поля показывает количество занятых облаками клеток. Длины сторон прямоугольников – не менее 2.



## ПАЛАТКИ

20 баллов

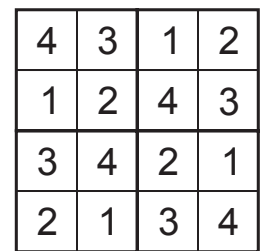
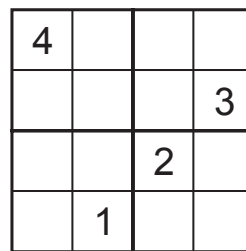
У каждого дерева нарисуйте палатку – в одной из соседних с ним клеток. Число вне поля показывает количество палаток в соответствующем ряду. Две палатки не могут оказаться в соседних по стороне и углу клетках.



## СУДОКУ

80 баллов

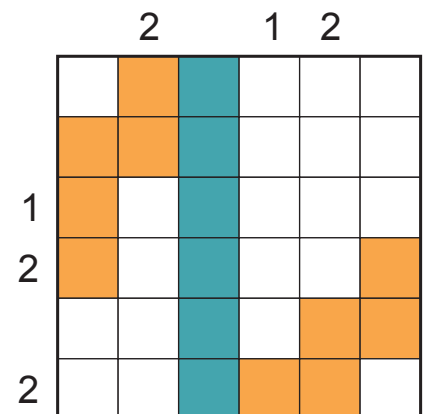
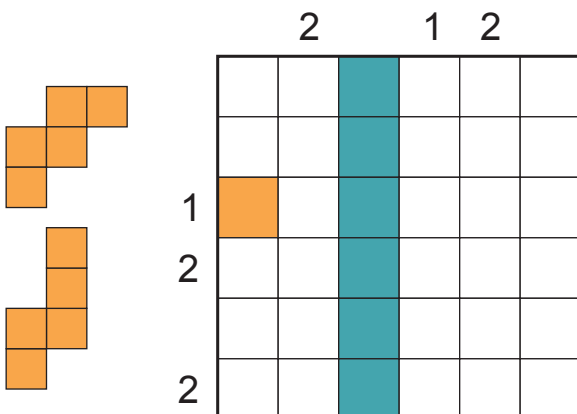
Заполните поле цифрами от 1 до 9 (4 в примере) так, чтобы в каждой строке, каждом столбце и каждом выделенном квадрате все они встретились по разу.



## ПЕНТАМИНО

210 баллов

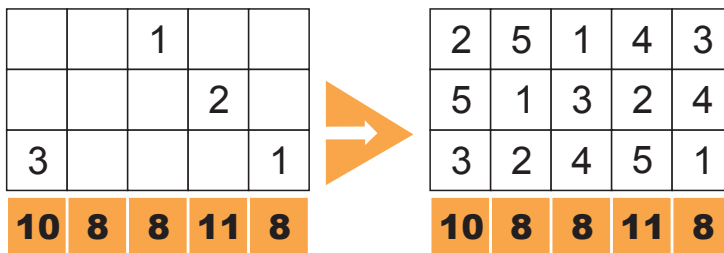
Все оранжевые пентамино разместите в белых клетках поля так, чтобы фигуры не касались друг друга даже углами. Их можно вращать и зеркально отражать. Число вне поля указывает на количество оранжевых клеток в соответствующем ряду. Некоторые оранжевые фрагменты даны.



## ЦИФРОГРАММА

65 баллов

Впишите в белые клетки цифры от 1 до 7 (5 в примере), чтобы в каждой строке и каждом столбце они не повторялись. Вне поля показаны суммы цифр в столбцах.

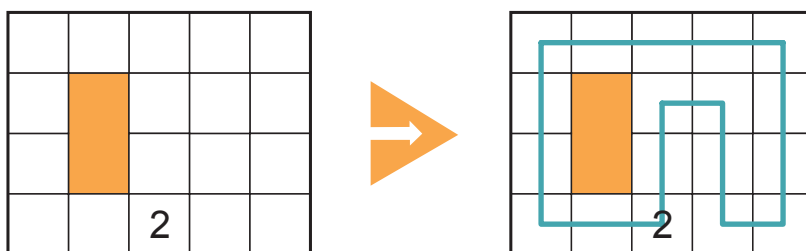


## Тур 3. Линии

### ПЕТЛЯ

45 баллов

Изобразите замкнутую линию, проходящую по разу через центры всех белых клеток и состоящую из горизонтальных и вертикальных отрезков. В клетке с цифрой линия поворачивает, а цифра показывает длину отрезков, составляющих угол.

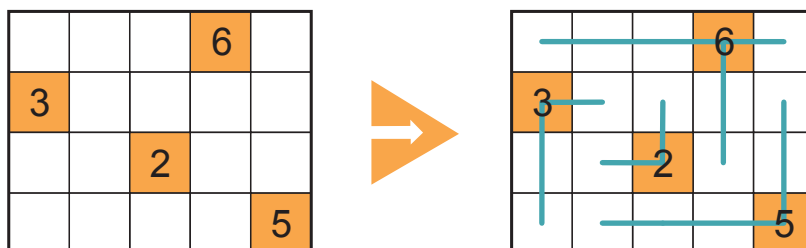


### ЧЕТЫРЕ ВЕТРА

80 баллов

От клеток с цифрами проведите один или несколько отрезков (горизонтальных и вертикальных). Цифра показывает сумму длин всех отрезков, исходящих от неё.

Клетка без цифры не может принадлежать разным отрезкам.



### С-U-P-C-U-P...

80 баллов

Начиная от выделенной С, через центры всех клеток с буквами проведите линию, состоящую из горизонтальных и вертикальных отрезков. Буквы на ней должны

встретиться в последовательности

С-U-P-C-U-P-... . Линия не может

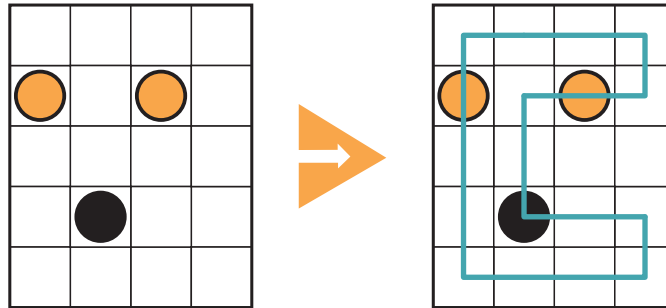
себя касаться и пересекать.



## МАСЮ-ТРИКОЛОР

60 баллов

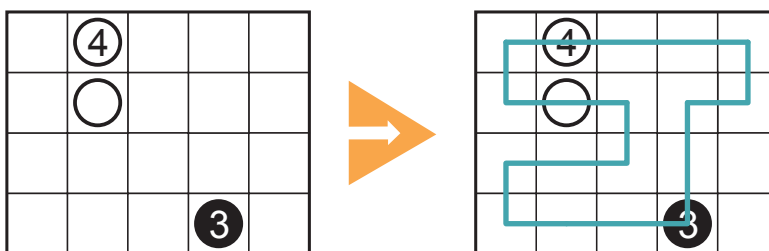
Через центры белых клеток проведите не касающуюся себя петлю, состоящую из горизонтальных и вертикальных отрезков. Белый кружок линия пересекает прямо, но обязана повернуть хотя бы в одной из двух соседних с кружком клеток. Чёрный кружок она пересекает под углом: составляющие угол отрезки – длины не менее 2. Оранжевый кружок обладает либо свойствами белого, либо чёрного кружка.



## МАСЮ С ПОДСКАЗКАМИ

200 баллов

Соединяя центры клеток, изобразите не касающуюся себя петлю, состоящую из горизонтальных и вертикальных отрезков. Белый кружок линия пересекает прямо, но обязана повернуть хотя бы в одной из двух соседних с кружком клеток. Чёрный кружок она пересекает под углом: составляющие угол отрезки – длины не менее 2. Цифра в кружке показывает длину пересекающего его отрезка (или хотя бы одного из отрезков, составляющих угол в чёрном кружке).

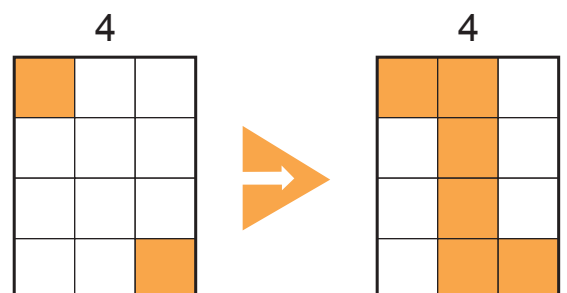


## Тур 4. Я ем змея

### ЗМЕЯ

100 баллов

Изобразите змею – не касающуюся себя 45-клеточную линию (6-клеточную в примере) шириной в 1 клетку. Её концы отмечены цветом. Число вне поля показывает количество занятых змеей клеток в соответствующем ряду.




## ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ

80 + 220 баллов

В каждый ряд впишите по разу буквы З, М, Е, Я. Буква, указанная вне поля, должна встретиться первой при взгляде от неё в соответствующем направлении.

	З		М		
					Е
Е					Я
З					
					Е
	М				




	З		М		
	З	Я		М	Е
Е	Е		М	З	Я
З		З	Е	Я	М
	М	Е	Я		З
	Я	М	З	Е	
					Е
	М				

## ЗМЕЯ-ПАЛИНДРОМ

80 баллов

Изобразите буквенную змею – не касающуюся себя линию шириной в 1 клетку. Вне поля указано число клеток, принадлежащих змее в некоторых рядах. Вдоль змеи впишите приведённый палиндром Айдына Ханмагомедова. Палиндром – это фраза, читаемая одинаково в обоих направлениях. Некоторые буквы открыты.

		1			
4	М			М	
			М		



		1			
4	М		А	М	А
	А		Н		Н
	К	Н	Е		Е
					Н
			М	А	К


МАК НЕ НАМ, А НЕ НКМА

## ВТОРЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ

80 + 240 баллов

В каждый ряд впишите по разу буквы З, М, Е, Я. Буква, указанная вне поля, должна встретиться второй при взгляде от неё в соответствующем направлении.

		М	Е	Я	
З					
М					
Е					
Я					

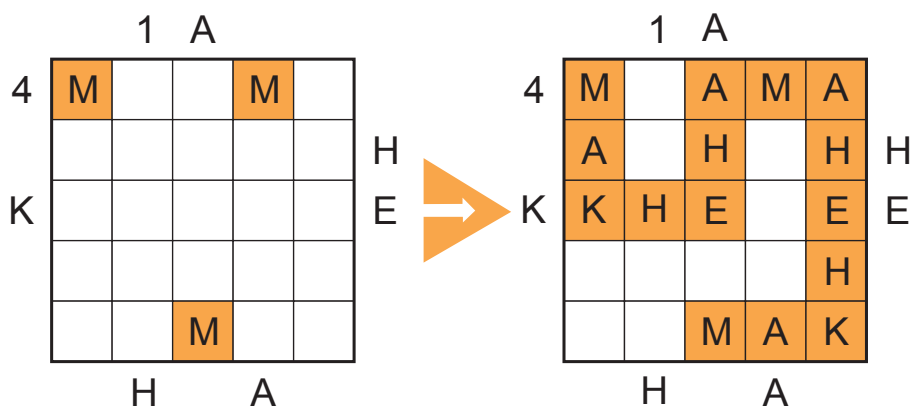


		М	Е	Я	
З		Я	З	М	Е
М	З	М		Е	Я
Е	Я	Е	М		З
	М	З	Е	Я	
Я	Е		Я	З	М

## ЗМЕЯ-ПАЛИНДРОМ С ПЕРВЫМИ ВСТРЕЧНЫМИ

160 баллов

Изобразите буквенную змею – не касающуюся себя 45-клеточную линию шириной в 1 клетку. Её фрагменты, в том числе два крайних, отмечены. Вдоль змеи должен “проявиться” палиндром – набор букв, читаемый одинаково в обоих направлениях. Число вне поля показывает количество занятых змеей клеток в соответствующем ряду. Буква, указанная вне поля, должна встретиться первой при взгляде от неё в соответствующем направлении.

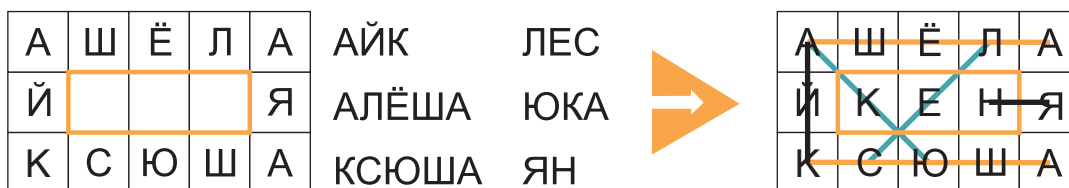


## Тур 5. Лототрон

### ВЫЧЕРК

8 баллов

Найдите в сетке все имена из списка и вычеркните их прямыми линиями в любом из 8 направлений по горизонтали, вертикали, диагонали. Попутно восстановите буквы в окошках с пустыми клетками. Два слова в них (одно в примере) – ответы на задание.



### МОРСКОЙ БОЙ

50 баллов

Разместите в буквенной сетке флотилию. Её корабли не должны касаться даже углами. Число вне поля указывает на количество клеток, занятых кораблями в соответствующем ряду. Найдите два ответа: первый читается в однопалубных кораблях построчно слева направо, второй – целиком внутри 4-палубного корабля.

## ПАЛАТКИ

100 баллов

У каждого дерева в буквенном поле нарисуйте палатку – в одной из соседних с ним клеток. Число вне поля показывает количество палаток в соответствующем ряду. Две палатки не могут оказаться в соседних по стороне и углу клетках. Ответ на задание вы прочитаете сверху вниз в единственном диагональном направлении с четырьмя палатками.

## СУДОКУ

16 баллов

Заполните поле шестью указанными буквами так, чтобы в каждой строке, каждом столбце и каждом выделенном прямоугольнике 3 x 2 все они встретились по разу. Ответы прочитайте на пунктирах сверху вниз.

## ЦИФРОГРАММА

160 баллов

Впишите в белые клетки цифры от 1 до 9, чтобы в каждой строке и каждом столбце все они были различны. Вне поля показаны суммы цифр в столбцах. Два ответа выпишутся в кружках, если заменить в них цифры соответствующими буквами русского алфавита: 1=А, 2=Б, 3=В, 4=Г, 5=Д, 6=Е, 7=Ё, 8=Ж, 9=З.

## ЧЕТЫРЕ ВЕТРА

45 баллов

От клеток с цифрами проведите один или несколько отрезков (горизонтальных и вертикальных). Каждая цифра в буквенном поле показывает сумму длин всех отрезков, исходящих от неё. Клетка без цифры не может принадлежать разным отрезкам. Найдите два слова: одно прочитайте построчно на концах отрезков, исходящих от всех цифр 2, другое – на концах отрезков, исходящих от всех цифр 6.

## ПАЛИНДРОМ

6 баллов

Восстановите слова, пропущенные в палиндроме моего отца – поэта Айдына Ханмагомедова (1946–2012). Палиндром – это фраза, одинаково читаемая по буквам как слева направо, так и справа налево. Для каких-то слов возможны варианты: лишние будут отсеяны при решении задания «Лототрон».

**У арф сидели**  **с**   **леди, фрау**

## ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ

45 баллов

В каждый ряд впишите по разу 4 приведённые буквы. Буква, указанная вне поля, должна встретиться первой при взгляде от неё в соответствующем направлении. Ответ “проявится” в выделенных клетках.



## ВТОРЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ

140 баллов

В каждый ряд впишите по разу 4 приведённые буквы. Буква, указанная вне поля, должна встретиться второй при взгляде от неё в соответствующем направлении. Ответ “проявится” в выделенных клетках.

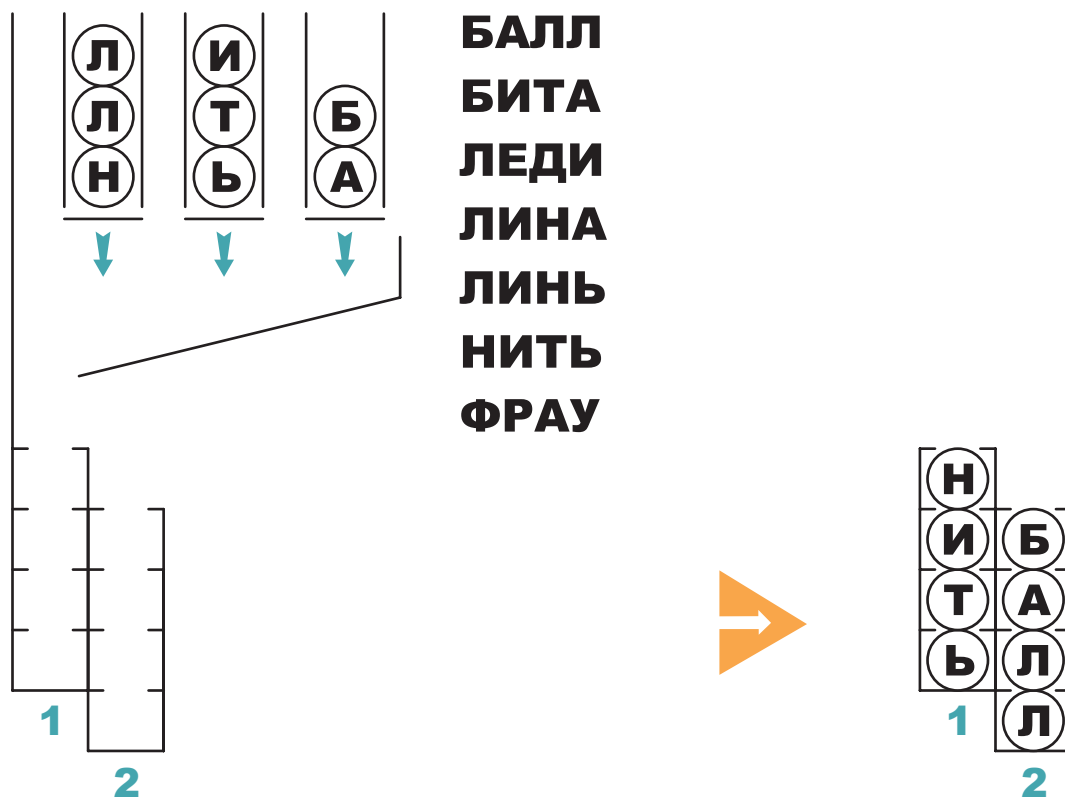
## ЛОТОТРОН

70 баллов

Впишите 16 найденных слов в соответствующие клетки.

Любой из пяти (трёх в примере) шаров на выходе из лототрона может попасть в колонку 1. Когда её заполнят 4 шара, очередные 4 шара будут скатываться в свободную колонку 2. Шары должны следовать так, чтобы в каждой колонке сверху вниз читалось слово из полученного вами списка.

5 слов (2 в примере), «проявившиеся» в колонках, – ответы на задание.



Автор всех головоломок  
Риад Ханмагомедов