



Thessaloniki **Sudoku 2009**

3^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ SUDOKU

2 ΜΑΙΟΥ 2009

Οι παρόντες κανονισμοί συντάχθηκαν λαμβάνοντας υπ' όψιν τους επίσημους κανονισμούς του παιχνιδιού καθώς και τους κανονισμούς της World Puzzle Federation (WPF) που έχουν συνταχθεί για την διοργάνωση των World Sudoku Champions (WSC).

ΥΛΙΚΟ

ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ

Το χρονόμετρο είναι κοινό για όλους τους συμμετέχοντες υποχρεωτικά θα πρέπει να μετρά προς τα άνω ή κάτω.

ΧΑΡΤΙΑ

Τα μόνα χαρτιά που επιτρέπεται ο παίκτης να έχει μπροστά του είναι το φύλλο του τρέχοντος αγώνα καθώς και πρόχειρο puzzle μόνο στην περίπτωση που αυτό έχει δοθεί από την διοργάνωση σε όλους τους συμμετέχοντες.

Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να γράφουν οπουδήποτε αλλού εκτός των δοσμένων φύλλων, όπως απαγορεύεται ρητώς και η χρήση οποιουδήποτε είδους βοηθήματος κατά τη διεξαγωγή των αγώνων.

ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ

Τα κινητά τηλέφωνα θα πρέπει να είναι απενεργοποιημένα. Αν όμως ο παίκτης ζητήσει τη χρήση του από τον έφορο, αυτό επιτρέπεται μόνο με απομάκρυνση του παίκτη από το τραπέζι και δίχως να σταματά το χρονόμετρο.

ΈΝΑΡΞΗ ΑΓΩΝΑ

Αφού οι παίκτες λάβουν τα puzzle σε κλειστό φάκελο (ή σφραγισμένο χαρτί) οφείλουν να ξεκινήσουν την επίλυση ταυτόχρονα με τους υπόλοιπους παίκτες και μετά από το κάλεσμα του εφόρου.

ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ - ΑΝΑΒΟΛΕΣ ΑΓΩΝΩΝ

Αγώνας αναβάλλεται μόνο αν οι εμπλεκόμενοι παίκτες και ο έφορος συμφωνήσουν και αυτό δεν επηρεάζει την ομαλή εξέλιξη του τουρνουά. Σε περίπτωση αναβολής ορίζεται άμεσα η ώρα και η ημερομηνία του αναβληθέντος αγώνος. Το ίδιο γίνεται κι όταν ο αγώνας λόγω της φύσεως του τουρνουά δεν δύναται να αναβληθεί. Σε τουρνουά που υπάρχουν προκαθορισμένοι γύροι αγώνων και περιορισμός χρόνου διεξαγωγής των ισχύουν τα εξής εάν ο παίκτης καθυστερήσει και δεν παρευρίσκεται την χρονική στιγμή που ο έφορος δώσει το κάλεσμα για την έναρξη του αγώνα.

ΈΦΟΡΟΣ

Κανένας αγώνας δεν διεξάγεται χωρίς έφορο. Σε περίπτωση αδυναμίας παρουσίας του ή αντικατάστασής του, ο αγώνας αναβάλλεται.

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΓΩΝΑ**ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΕΦΟΡΟΥ**

Φροντίζει για την ομαλή διεξαγωγή όλων των αγώνων υπηρεσίας του και επιλύει τυχόν αγωνιστικά προβλήματα. Συλλέγει τα υπογεγραμμένα φύλλα βαθμολογίας.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

Ένα τουρνουά αποτελείται από συγκεκριμένο αριθμό αγώνων (γύρων) και το Play Off. Στο τέλος του κάθε γύρου οι βαθμοί των παιχτών αθροίζονται και προκύπτει η βαθμολογία και η κατάταξη του συγκεκριμένου αγώνα (γύρου). Στο τέλος των γύρων η βαθμολογία των παιχτών αθροίζεται και προκύπτει η τελική βαθμολογία και κατάταξη των παιχτών.

Από αυτή την κατάταξη προκύπτουν οι παίκτες που θα αγωνιστούν στο play off. Στο play off συμμετέχουν 12 παίκτες, σε περίπτωση που υπάρχει ισοβαθμία μεταξύ δύο ή περισσότερων παιχτών στην δωδέκατη θέση στα play off συμμετέχουν όλοι οι ισοβαθμούντες παίκτες. Σε περίπτωση που ο αριθμός των διαγωνιζομένων στο Τουρνουά δεν υπερβαίνει τους 12 τότε στα play off προκρίνονται το 1/3 των παιχτών με την καλύτερη βαθμολογία, σε περίπτωση ισοβαθμίας ισχύει ότι και παραπάνω.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΝΟΣ ΓΥΡΟΥ

Η τυπική διαδικασία είναι η εξής: *ο παίκτης ξεκινάει την επίλυση με το κάλεσμα του εφόρου, και παραδίδει το υπογεγραμμένο φύλλο του αγώνα στον έφορο την χρονική στιγμή που:*

A. παρέλθει ο χρόνος λήξης

B. εκείνος το επιλέξει πριν λήξει ο χρόνος

Γ. ο έφορος για κάποιο λόγο που θα του εξηγήσει του ζητήσει το φύλλο του αγώνα

Κάθε παίκτης έχει στην διάθεση ένα φύλλο αγώνα το οποίο περιέχει συγκεκριμένο αριθμό από puzzle. Η σειρά με την οποία λύνονται τα puzzle δεν είναι καθορισμένη, βρίσκεται στην ευχέρεια του παίκτη. Για κάθε puzzle έχουν οριστεί από την επιτροπή οι βαθμοί που κερδίζει ένας παίκτης εάν ολοκληρώσει ορθά και μέσα στα χρονικά περιθώρια την επίλυσή του.

Η τελική βαθμολογία του παίκτη ορίζεται ως το άθροισμα των βαθμών από τα σωστά λυμένα puzzles, οι βαθμοί ενός puzzle δεν αθροίζονται στην τελική βαθμολογία στην περίπτωση που:

1. ένα Puzzle περιέχει λάθος στην επίλυση
2. ένα puzzle δεν είναι ολοκληρωμένο

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ PLAY OFF

Η διαδικασία των Play Off είναι ίδια με την διαδικασία διεξαγωγής των γύρων που αναφέρεται πιο πάνω. Επιπρόσθετα σε αυτή την τελική διαδικασία με την παράδοση του φύλλου αγώνα στον έφορο από τον παίκτη συμπληρώνεται ο χρόνος που παρήλθε μέχρι την παράδοση του φύλλου, ο χρόνος χρησιμοποιείται για τον υπολογισμό της τελικής κατάταξης σε περίπτωση ισοβαθμίας.

ΧΡΟΝΟΣ

1. Ο χρόνος διάρκειας του κάθε αγώνα καθορίζεται από την διοργάνωση και γνωστοποιείται στους συμμετέχοντες πριν την έναρξη του αγώνα.
2. Κανείς άλλος εκτός του εφόρου δεν δικαιούται να επεμβαίνει στην χρονομέτρηση. Είναι αποκλειστική ευθύνη του εφόρου ο χειρισμός του χρονομέτρου.
3. Νεκρός χρόνος προβλέπεται μόνο όταν ειδικές περιστάσεις το απαιτούν.

ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

Η ένσταση γίνεται με την εκφορά της λέξης “ένσταση” και μόνον έτσι, από τους παίκτες μόνο. Κατά την ένσταση ο παίκτης που την τοποθέτησε οφείλει να καθοδηγεί τον έφορο. Ο έφορος διατηρεί το δικαίωμα να αποδεχθεί ή όχι την ένσταση και να πράξει ανάλογα. Δεν υπάρχει ποινή για τον παίκτη που έκανε ένσταση η οποία απορρίφθηκε.

ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ

Εάν παίκτης απομακρυνθεί από την θέση του αυτόματα ακυρώνεται από την συνέχεια του αγώνα.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

ΈΛΕΓΧΟΣ ΣΚΟΡ

Με ευθύνη των παικτών ελέγχεται και υπογράφεται το προσωπικό του φύλλο αγώνα. Μετά την υπογραφή του φύλλου, κανείς δεν μπορεί να εγείρει αξιώσεις για οιαδήποτε αλλαγή στο φύλλο βαθμολογίας. Σε περίπτωση διαφωνίας καλείται ο έφορος..

ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ

Η βαθμολόγηση και η κατάταξη των παιχτών του τουρνουά γίνεται με το άθροισμα των βαθμών που έχει συλλέξει

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ- ΠΟΙΝΕΣ

Οι αγώνες θα πρέπει να γίνονται αθλητικό πνεύμα δικαίου. Υπάρχουν όμως τρόποι συμπεριφοράς που θεωρούνται άπρεποι και ενίοτε αντιαθλητικοί για την εξέλιξη των αγώνων.

Συνίσταται αποφυγή τους και επίσης άμεση ενημέρωση του εκάστοτε εφόρου. Τέτοιοι τρόποι είναι-

α. Να παραπονιέται επανειλημμένα μεγαλοφώνως για την τύχη του. **β.** Να συνομιλεί με συμπαίχτες **γ.** Να φλυαρεί **δ.** Να ενοχλεί κατά την παρακολούθηση παιχνιδιού, σχολιάζοντας. **ε.** Να θορυβεί κατά τη διάρκεια ένστασης.

Οι διοργανωτές διατηρούν το δικαίωμα να επιβάλλουν ειδικές ποινές αφαίρεσης πόντων, μηδενισμού σε αγώνα, μερικού ή ολικού αποκλεισμού του παίκτη για λόγους ανοίκειας συμπεριφοράς ή μη πρέπουσας παρουσίας σε τουρνουά. Τέτοιοι λόγοι, εκτός των παραπάνω, μπορεί να είναι:

Συνεχιζόμενη προκλητική συμπεριφορά απέναντι στους συμμετέχοντες ή τους εφόρους, αδιαφορία ή συνεχής παράβλεψη των παρόντων κανόνων, επαναλαμβανόμενη απουσία από τους αγώνες, δόλος ή σκοπιμότητα κατά την διεξαγωγή των αγώνων για εξασφάλιση πόντων ή διαμόρφωση αποτελέσματος, παραπλάνηση με οποιονδήποτε τρόπο για αποδοχή ή μη λέξεως, βοήθεια με οποιονδήποτε τρόπο σε παίκτη.

Οι ποινές επιβάλλονται μετά από εισήγηση ενός εφόρου αγώνων και συνεδρίαση των διοργανωτών. Εάν το παράπτωμα επηρεάζει ουσιωδώς τον αγώνα και η ομαλή εξέλιξή του είναι αδύνατη, ο παρών έφορος μπορεί να αναβάλλει ή να διακόψει τον αγώνα.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

3 ΜΑΙΟΥ - ΣΑΒΒΑΤΟ

11:00 - 12:00 - Α' Γύρος (60")

12:20 - 13:00 - Β' Γύρος (40")

13:15 - 14:00 - Γ' Γύρος (45")

18:00 - 19:30 - Έναρξη Τελικής Φάσης (Play Off)

19:30 - 20:00 - Τελετή Απονομής

ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΠΛΟΥ SUDOKU

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να γεμίσετε τα άδεια τετράγωνα έτσι ώστε κάθε σειρά, κάθε στήλη και κάθε 3X3 κουτί να περιέχει τους αριθμούς 1 έως 9. Δεν εμπλέκει μαθηματικά. Το puzzle το λύνεις με συλλογισμό και λογική. Ο χρόνος για τη λύση είναι ανάλογος με την ικανότητα και την εμπειρία του καθενός. Ο σκοπός του puzzle είναι να εισάγεις έναν αριθμό από το 1 έως το 9 σε κάθε τετράγωνο - πιο συχνά 9X9 το οποίο αποτελείται από 9 3X3 κουτιά.

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

A. Αυτές είναι οι στήλες και τα 9 τετράγωνα πρέπει να συμπληρωθούν με τους 9 αριθμούς χωρίς όμως να επαναλαμβάνεται κάποιος από αυτούς.

B. Αυτές είναι οι σειρές και όπως και στις στήλες και οι 9 αριθμοί πρέπει να μπουν σε κάθε τετράγωνο χωρίς να επαναλαμβάνονται.

C. Αυτό το τετράγωνο είναι το κουτί. Η ίδια διαδικασία ακολουθείται και σε αυτό και οι 9 αριθμοί χωρίς επανάληψη.

Μερικά τετράγωνα περιέχουν αριθμούς, «γνωστοί αριθμοί». Σκοπός είναι να συμπληρωθούν τα άδεια τετράγωνα, ένας αριθμός σε κάθε τετράγωνο, έτσι ώστε κάθε στήλη, κάθε σειρά και κάθε κουτί να περιέχει τους αριθμούς από το 1 έως το 9 **μόνο μία** φορά.

ΚΑΝΟΝΕΣ ROMAN SUDOKU

Γεμίστε τα άδεια τετράγωνα έτσι ώστε κάθε σειρά, κάθε στήλη και κάθε 3X3 κουτί να περιέχει τους αριθμούς 1 έως 9.

