



*Ass. fil. San Demetrio e Attiva...Mente (organizzazione no-profit)  
organizzano:*



## *1° Torneo Sudoku Reggio Calabria*

*nell'ambito degli eventi organizzati per la festa della Madonna della  
Consolazione*

*10 - 11 Settembre*

*La sede: sarà comunicata al più presto*

# Regolamento

## *Iscrizione*

L'iscrizione è completamente gratuita e può essere fatta online sul sito [www.argio-logic.net](http://www.argio-logic.net) o su facebook <http://www.facebook.com/event.php?eid=259670837385633>

## *Qualificazione alle finali*

Le qualificazioni verranno effettuate il sabato pomeriggio.

Per le sessioni della fase di qualificazione e relativi schemi, vedere la sezione dedicata.

Saranno ammessi alle fasi finali i concorrenti che soddisfino alla più numerosa delle seguenti opzioni:

- concorrenti che ottengano almeno il 30% dei punti totali,
- i primi 30 classificati.

Il punteggio ottenuto nella fase di qualificazione NON verrà considerato nella fase finale.

Sono esentati dalla fase di qualificazione gli iscritti che abbiano partecipato almeno ad una semifinale dei Campionati Italiani di Sudoku.

## *Finali*

Le finali verranno effettuate domenica mattina.

Saranno costituite da 3 sessioni:

1<sup>a</sup> sessione (coppa classico)

2<sup>a</sup> sessione (varianti)

3<sup>a</sup> sessione (varianti)

In base ai punteggi ottenuti nelle tre sessioni verrà stilata la classifica per ogni singolo concorrente.

I primi tre classificati accederanno alla finale.

Ai tre finalisti verrà proposta una lista di 8 varianti, scelte dall'organizzazione dalla lista delle 10 varianti possibili (listate nella apposita sezione).

I finalisti sceglieranno, (in busta chiusa) tra le 8 varianti, una di esse.

Le rimanenti varianti, a formare una lista di 6 varianti, verranno selezionate da una lista ordinata pre-determinata da parte della organizzazione.

Nota: i punti nelle tabelle sottostanti sono provvisori. Il punteggio definitivo sarà comunicato quanto prima.

# Qualificazioni

*Sessione 1 - Sabato 10 ore 16:30 - durata 15 minuti*

<i>Variante</i>	<i>Punti</i>
<i>Sudoku mini classic x2</i>	<i>1 x2</i>
<i>Sudoku mini Jigsaw x3</i>	<i>2x3</i>
<i>totale</i>	<i>8</i>

*Sessione 2 - Sabato 10 ore 16:50 - durata 40 minuti*

<i>Variante</i>	<i>Punti</i>
<i>Sudoku classic</i>	<i>3</i>
<i>Sudoku classic</i>	<i>4</i>
<i>Sudoku classic</i>	<i>5</i>
<i>Sudoku classic</i>	<i>7</i>
<i>Sudoku Even Odd</i>	<i>4</i>
<i>Sudoku Even Odd</i>	<i>5</i>
<i>Sudoku Tris</i>	<i>3</i>
<i>Sudoku Tris</i>	<i>3</i>
<i>totale</i>	<i>34</i>

*Sessione 3 - Sabato 10 ore 17:40 - durata 45 minuti*

<i>Variante</i>	<i>Punti</i>
<i>Sudoku classic</i>	<i>8</i>
<i>Sudoku Anti Knight</i>	<i>8</i>
<i>Sudoku Diagonal</i>	<i>8</i>
<i>Sudoku Outside</i>	<i>8</i>
<i>Sudoku Quadruple</i>	<i>8</i>
<i>Sudoku Consecutive</i>	<i>8</i>
<i>totale</i>	<i>42</i>

*Sessione 4 - Sabato 10 ore 18:40 - durata 45 minuti*

<i>Variante</i>	<i>Punti</i>
<i>Sudoku classic</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Jigsaw</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Killer</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Rossini</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Cubic</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Non Consecutivo</i>	<i>10</i>
<i>totale</i>	<i>60</i>

# Torneo

*Sessione 1 - Domenica 11 ore 9:30 - durata 35 minuti*

## *Coppa Sudoku Classico*

<i>Variante</i>	<i>Punti</i>
<i>Sudoku classic x5</i>	<i>5 x10</i>
<i>totale</i>	<i>50</i>

*Sessione 2 - Domenica 11 ore 10:10 - durata 35 minuti*

<i>Variante</i>	<i>Punti</i>
<i>Sudoku XV</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Frame</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Outside</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Non Consecutive</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Quadruple</i>	<i>10</i>
<i>totale</i>	<i>50</i>

*Sessione 3 - Domenica 11 ore 10:50 - durata 35 minuti*

<i>Variante</i>	<i>Punti</i>
<i>Sudoku Untouch</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Anti Knight</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Killer</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku Rossini</i>	<i>10</i>
<i>Sudoku 4 Box</i>	<i>10</i>
<i>totale</i>	<i>50</i>

*Finale - Domenica 11 ore 12:00 - durata 45 minuti*

*6 varianti da selezionare tra:*

<i>Varianti possibili</i>	<i>Punti</i>
<i>Killer Untouch</i>	<i>10</i>
<i>Even Odd View</i>	<i>10</i>
<i>X Frame</i>	<i>10</i>
<i>Jigsaw Non Consecutive</i>	<i>10</i>
<i>Mirror Twin</i>	<i>10</i>
<i>Quadruple Anti Knight</i>	<i>10</i>
<i>Rossini Outside</i>	<i>10</i>
<i>Skyscraper</i>	<i>10</i>
<i>Outside Anti Diagonal</i>	<i>10</i>
<i>Anti Knight</i>	<i>10</i>

*Ore 13: 00 Proclamazione del Vincitore*

## Varianti

*Cliccare sulla soluzione per vederne la sequenza*

### 4 Box

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9.  
Anche ciascuno dei 4 settori gialli deve contenere i numeri da 1 a 9

 **Sudoku 4 Box**  © www.argio-logic.net  
00:03:22

 **Sudoku 4 Box**  © www.argio-logic.net  
00:08:51

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

entered 17 Livello to go 64

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

Congratulations - puzzle solved

### Anti Knight

Inserire in ogni riga, colonna, settore i numeri da 1 a 9. Le celle collegabili con una mossa di cavallo negli scacchi NON possono contenere lo stesso numero.

 **Sudoku Knight**  © www.argio-logic.net  
00:03:15

 **Sudoku Knight**  © www.argio-logic.net  
00:06:15

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

entered 23 Level to go 58

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

Congratulations - puzzle solved

## Classic

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9.

 **Sudoku Classic**  © www.argio-logic.net  
00:00:12

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

entered 24

to go 57



 **Sudoku Classic**  © www.argio-logic.net  
00:02:35

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

Congratulations - puzzle solved

## Consecutive

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. Le celle adiacenti che contengono numeri consecutivi sono separate da un bordo blu. Se due celle non sono separate dal bordo blu non possono contenere numeri consecutivi.



 **Consecutive +- 1**  © www.argio-logic.net  
00:03:07

5								6
2					7			
4								2
9								
		4				9		
1	9							

entered 11

Level

to go 70

 **Consecutive +- 1**  © www.argio-logic.net  
00:07:07

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

Congratulations - puzzle solved

### Cubic

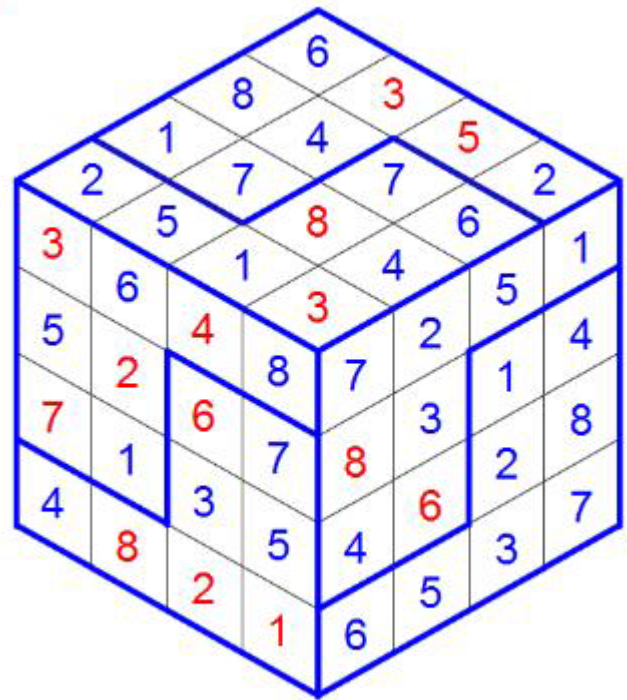
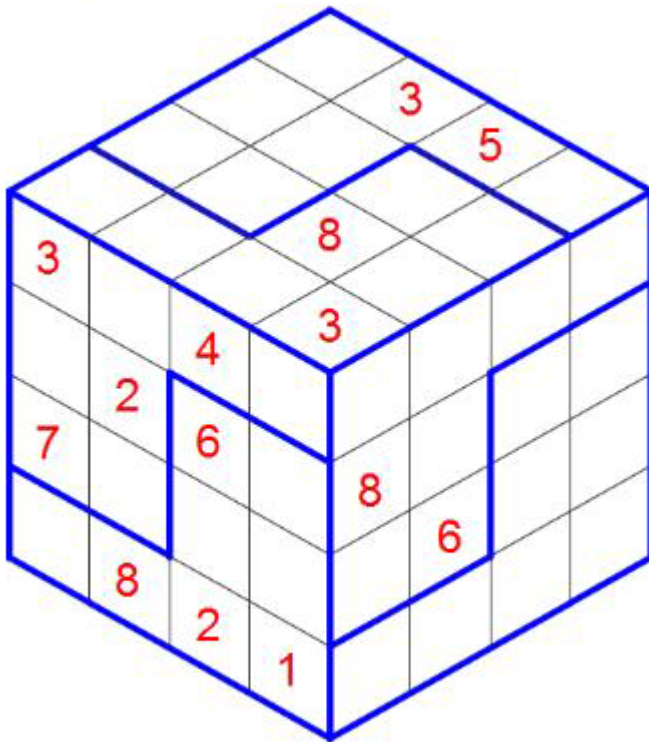
Inserire i numeri in modo che ogni faccia del cubo, ogni strato del cubo, ed ogni settore con i bordi marcati contenga i numeri da 1 a 8.

**Sudoku Cube**

© www.argio-logic.net 00:01:20

**Sudoku Cube**

© www.argio-logic.net 00:03:43



Congratulations - puzzle solved

entered 14 Level

to go 34

### Diagonal

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. Le celle gialle contengono solo numeri pari, le bianche solo numeri dispari.

**Sudoku Diagonal**

© www.argio-logic.net

00:00:08

**Sudoku Diagonal**

© www.argio-logic.net

00:02:44

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

entered 24

to go 57

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

Congratulations - puzzle solved

## Even Odd

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9.  
Le celle gialle contengono solo numeri pari, le bianche solo numeri dispari.

 **Sudoku Even Odd**

 © www.argio-logic.net

00:00:39

 **Sudoku Even Odd**

 © www.argio-logic.net

00:02:17

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

entered 15    Levell 3    to go 66

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

Congratulations - puzzle solved

## Frame

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9.  
I numeri esterni rappresentano la somma dei primi 3 numeri nella corrispondente riga o colonna nella direzione data.

 **Sudoku Frame**

 © www.argio-logic.net

00:00:15

 **Sudoku Frame**

 © www.argio-logic.net

00:02:42

13	23	9	12	17	16	20	10	15	
16									
10									
19									
13									
18									
14									
8									
16									
21									
	12	11	22	15	7	23	13	11	21

entered 0    to go 81

13	23	9	12	17	16	20	10	15			
18	16	5	9	2	1	3	7	8	4	6	18
21	10	1	6	3	2	8	4	9	5	7	21
6	19	7	8	4	9	6	5	3	1	2	6
14	13	3	4	6	8	9	1	2	7	5	14
13	18	9	2	7	6	5	3	4	8	1	13
18	14	8	5	1	4	7	2	6	9	3	18
22	8	2	1	5	3	4	8	7	6	9	22
15	16	4	3	9	7	1	6	5	2	8	15
8	21	6	7	8	5	2	9	1	3	4	8
	12	11	22	15	7	23	13	11	21		

Congratulations - puzzle solved



## Killer

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. La somma dei numeri in ciascuna sub-area è uguale al numero dato nell'angolo in alto a sinistra della sub-area. I numeri non si possono ripetere in ciascuna sub-area.

 **Sudoku Killer**

 © www.argio-logic.net 00:00:04

 **Sudoku Killer**

 © www.argio-logic.net 00:02:54

28				3		12			16
		7		13	13			3	
18		3			13			22	
		11	14		4			11	
14				14		15	17		
				20	15				10
				4		16	10		
7		9		11			9		18
					12				

inseriti 0

a finire 81

28	8	9	6	3	1	2	12	3	4	5	16	7
	5	4	3	13	8	7	13	6	3	1	2	9
18	7	2	1	3	5	9	13	4	22	8	3	6
	9	8	2	14	7	3	4	1	5	11	6	4
14	6	3	5	14	4	8	2	15	7	17	9	1
	1	7	4	20	9	6	15	5	3	8	10	2
	2	5	9	4	3	1	16	7	10	6	4	8
7	4	1	8	11	6	5	9	9	2	7	18	3
	3	6	7	15	2	4	12	8	9	1	5	

Congratulations - puzzle solved

## Jigsaw

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna ed area con bordo spesso contenga i numeri da 1 a 9.

 **Sudoku Jigsaw**

 © www.argio-logic.net

00:00:20

 **Sudoku Jigsaw**

 © www.argio-logic.net

00:04:10

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

entered 20

to go 61

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

Congratulations - puzzle solved

### Mirror Twin

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. 4 coppie di numeri si specchiano tra loro dopo una rotazione di 180°, il rimanente numero (quello che occupa la cella r5c5) si specchia con se stesso: digitA specchia sempre il digitB, digitC specchia sempre il digitD, digitE specchia sempre il digitF, digitG specchia sempre il digitH, the digitK specchia sempre se stesso.

**Mirror Twin** © www.argio-logic.net  
00:02:20

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

entered 17    Livello    to go 64

**Mirror Twin** © www.argio-logic.net  
00:05:52

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

Congratulations - puzzle solved

### Non Consecutive

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna e settore contenga i numeri da 1 a 9. Le celle adiacenti in orizzontale e verticale non possono contenere numeri consecutivi.

**Non Consecutive** © www.argio-logic.net  
00:00:13

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

entered 20    to go 61

**Non Consecutive** © www.argio-logic.net  
00:03:11

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

Congratulations - puzzle solved

## Outside

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. I numeri esterni devono essere inseriti nella corrispondente riga o colonna del settore contiguo.

 **Sudoku Outside**  © www.argio-logic.net  
00:01:34

									369
6									1 6
58									58
									29
19									3 19
									14
									39
									27
57									4 57
	1	45	369		9	8	2	48	

entered 0 Level to go 81

 **Sudoku Outside**  © www.argio-logic.net  
00:04:51

									369
4	7	1	5	8	2	6	9	3	369
3	6	2	9	7	4	8	5	1	1
8	9	5	6	3	1	7	2	4	58
5	3	8	1	4	7	9	6	2	29
9	1	4	8	2	6	5	3	7	3 19
6	2	7	3	5	9	4	1	8	14
2	4	6	7	1	5	3	8	9	39
1	8	9	4	6	3	2	7	5	27
7	5	3	2	9	8	1	4	6	4 57
	1	45	369		9	8	2	48	

Congratulations - puzzle solved

## Quadruple

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna e settore contenga i numeri da 1 a 9. I quattro numeri indicati nei rettangoli alle intersezioni delle celle indicano i numeri presenti nell'4 celle adiacenti.

 **Quadruple**  © www.argio-logic.net  
00:00:16

		5679	1456		5678	1578		
								3569
				4567				
				6788				2459
		3467						2589
		1234	2479					3578

entered 0 to go 81

 **Quadruple**  © www.argio-logic.net  
00:04:55

3	9	5	1	6	7	8	4	2
		5679	1456		5678	1578		
2	7	6	4	8	5	1	9	3
								3569
4	8	1	3	9	2	7	6	5
6	5	9	2	1	8	4	3	7
7	2	3	5	4	9	6	1	8
				4567				
1	4	8	6	7	3	2	5	9
				6788				2459
5	6	7	8	3	1	9	2	4
		3467						2589
9	3	4	7	2	6	5	8	1
		1234	2479					3578
8	1	2	9	5	4	3	7	6

Congratulations - puzzle solved

## Rossini

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. I primi 3 numeri nella riga (colonna) sono in ordine ascendente o discendente secondo il senso delle frecce. Vale la regola oscura; se non ci sono frecce, i numeri non possono essere in ordine ascendente o discendente

**Rossini by Mese** (outside greater) 00:00:07 **Rossini by Mese** (outside greater) 00:04:31  
 © www.argio-logic.net © www.argio-logic.net

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

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

entered 12 Level to go 69 Congratulations - puzzle solved

## Skyscraper

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. Ciascun numero rappresenta l'altezza del grattacielo nella cella. I numeri esterni alla griglia indicano il numero di grattacieli visibili dalla direzione corrispondente.

**Skyscraper Sudoku** 00:00:14 **Skyscraper Sudoku** 00:03:12  
 © www.argio-logic.net © www.argio-logic.net

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

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

entered 16 Livello undefi to go 65 Congratulations - puzzle solved

## Tris

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna e settore contenga i numeri da 1 a 9. Le celle gialle contengono i numeri 1,2 e 3. Le celle bianche contengono i numeri 4,5 e 6. Le celle blu contengono i numeri 6,7 e 8.

 **Sudoku Tris**

 © www.argio-logic.net

 **Sudoku Tris**

 © www.argio-logic.net

00:00:12

00:02:44

			5					
							9	
		1				3	6	
					9			
				3			8	

entered 8

to go 73

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

Congratulations - puzzle solved

## Untouch

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna, settore contenga i numeri da 1 a 9. Celle con lo stesso numero non si possono toccare nemmeno diagonalmente.

 **Sudoku Untouch**

 © www.argio-logic.net

 **Sudoku Untouch**

 © www.argio-logic.net

00:00:12

00:01:45

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

entered 24

Level

to go 57

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

Congratulations - puzzle solved

X V

Inserire i numeri in modo che ogni riga, colonna e settore contenga i numeri da 1 a 9. Le celle adiacenti sono marcate con "V" o con "X" se la loro somma è, rispettivamente, 5 o 10. La somma delle celle non marcate non può essere 5 o 10.

 **Sudoku XV**

 © www.argio-logic.net

00:01:50

	↓		8					X
			↓					
			↓		X			
				2				X
							X	X
X			↓		X			X
						↓	X	X
X	5						↓	X
	7	9						2
			X					9
				↓			X	
			X		X			6

entered 10

to go 71

 **Sudoku XV**

 © www.argio-logic.net

00:06:39

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

Congratulations - puzzle solved