

Argio-Logic.net



Desenzano Sviluppo Turistico



©-ITALIA-001



Vi presenta



**9° Master Italiano Sudoku
Città di Desenzano del Garda**

**Sabato 24 Febbraio 2018
«Sala Gino Benedetti»
Castello di Desenzano del Garda**



Per Informazioni:

masteritalianosudoku@gmail.com

Matteo Testa 348/5489269

Regolamento

Iscrizione

L'iscrizione è GRATUITA e può essere fatta online sul sito: www.argio-logic.net,

o <https://www.facebook.com/events/352876208519139/>

o inviando una mail a masteritalianosudoku@gmail.com.

Modalità di svolgimento del torneo:

Esordienti

Augurandoci che ce ne siano il più numerosi possibile, abbiamo pensato di istituire il Titolo di "Master Italiano di Sudoku - Categoria Esordienti" per chi si affaccia per la prima volta a questo tipo di competizioni. A tale scopo, verranno preparate 3 sessioni di qualificazione: sessione "light", sessione classici e sessione varianti. Le qualificazioni verranno effettuate il sabato mattina e nel primo pomeriggio (check-in dalle 10:00 alle 10:20). Di seguito, gli orari, gli schemi ed i relativi punteggi.

I.a Manche Esordienti – Sessione "Light" (20 minuti, dalle 10:50 alle 11:10)

Schema	Punti
Mini 1	11
Mini 2	11
Mini 3	14
Mini 4	14
Totale	50

II.a Manche Esordienti – Sessione Classici (50 minuti, dalle 11.30 alle 12:20)

Schema	Punti
Classico 1	17
Classico 2	19
Classico 3	23
Classico 4	24
Classico 5	37
Totale	120

III.a Manche Esordienti – Sessione Varianti (60 minuti dalle 14:45 alle 15:45)

Schema	Punti
Mini Jigsaw	6
Tris	21
Classico	34
Even Odd	40
Diagonali	49
Totale	150

Le quattro persone che avranno ottenuto i migliori punteggi accederanno alla finale. Il punteggio ottenuto nella fase di qualificazione NON verrà considerato nella fase finale. Ogni finalista avrà al suo fianco un correttore.

FINALE Esordienti - 60 minuti, dalle 17:30 alle 18:30

variante	punti
X V	30
Classico	33
Stripes	37
Totale	100

Il vincitore del M.I.S. Desenzano 24/02/2018 **Esordienti** sarà il concorrente che terminerà per primo le griglie della finale o che ottenga il punteggio più alto.

Se più esordienti otterranno lo stesso punteggio più alto, allora il suddetto Titolo verrà conferito ex aequo.

Qualora nessuno riesca a terminare nessuna griglia di finale, verranno contati i numeri inseriti secondo il criterio seguente:

numero inserito esatto: +1

numero inserito errato: -2.

Ci auguriamo che ciò possa essere uno stimolo in più (oltre a quello principale di stare in ottima compagnia) per chi tema di avere poca dimestichezza con le varianti o per chi le giochi da poco tempo.

Veterani

Le qualificazioni verranno effettuate il sabato mattina e nel primo pomeriggio (check-in dalle 10:00 alle 10:20) e saranno costituite da 4 sessioni: “light”, classici, varianti e “relax”.Di seguito, gli orari, gli schemi ed i relativi punteggi.

I.a Manche Veterani – Sessione “Light” (20 minuti, dalle 10:50 alle 11:10)

Schema	Punti
Mini Jigsaw 1	9
Tris	11
Mini Jigsaw 2	13
EvenOdd	17
Totale	50

II.a Manche Veterani – Sessione Classici (50 minuti, dalle 11:30 alle 12:20)

Schema	Punti
Classico 1	15
Classico 2	17
Classico 3	22
Classico 4	29
Classico 5	31
Classico 6	36
Totale	150

bonus di un punto ogni 20 secondi di anticipo sul tempo massimo

(1 punto tra 1 e 20 secondi di anticipo, 2 punti tra 21 e 40 ecc)

III.a Manche Veterani – Sessione Varianti (60 minuti dalle 14:45 alle 15:45)

Schema	Punti
Memory	40
Diagonal Consecutive	44
Monopoly	46
EvenOddView	50
Totale	180

bonus di un punto ogni 20 secondi di anticipo sul tempo massimo

(1 punto tra 1 e 20 secondi di anticipo, 2 punti tra 21 e 40 ecc)

IV.a Manche Veterani – Sessione “Relax” (30 minuti dalle 16:00 alle 16:30)

Schema	Punti
Touchy	18
Queen	19
Average	23
Outside	30
Totale	90

bonus di un punto ogni 20 secondi di anticipo sul tempo massimo

(1 punto tra 1 e 20 secondi di anticipo, 2 punti tra 21 e 40 ecc)

Finale Veterani (60 minuti dalle 17:30 alle 18:30)

Schema	Punti
Sum 9	21
Killer	27
4 Box	39
Jigsaw	53
Totale	140

Le quattro persone che avranno ottenuto i migliori punteggi accederanno alla finale. Il punteggio ottenuto nella fase di qualificazione verrà utilizzato per stabilire l'handicap nella fase conclusiva. Il ritardo verrà calcolato con la seguente formula: ritardo (secondi)= 1200- 1200 x punti qualificazione / punti 1° qualificato. Ogni finalista avrà al suo fianco un correttore.

In base ai punteggi ottenuti nelle qualificazioni, verrà stabilito l'ordine di risoluzione delle quattro varianti: chi avrà ottenuto lo score migliore, deciderà il primo schema da risolvere (e tutti i finalisti lo dovranno completare); chi si piegherà secondo dopo la fase eliminatoria, sceglierà la seconda variante (che dovrà essere completata da tutti), e così via. (esempio: se la persona che arriverà prima alle manche eliminatorie preferisse risolvere il Jigsaw, quella che si piegherà seconda sceglierà il Sum 9, chi giungerà terzo deciderà il Killer, l'ordine di risoluzione degli schemi sarebbe Jigsaw, Sum 9, Killer, 4Box).

Ogniqualvolta un concorrente terminerà uno schema, il relativo correttore avrà un minuto di tempo per verificare se la risoluzione è esatta o meno: se è giusta, esattamente 60 secondi dopo la consegna, il correttore darà lo schema successivo al concorrente, altrimenti, sempre 60 secondi precisi dopo la consegna, gli restituirà lo schema.

Verrà nominato vincitore del 9° Master Italiano di Sudoku – Categoria Veterani chi otterrà i maggiori punti nel minor tempo.

Le posizioni successive verranno determinate alla fine dell'ora in funzione del tempo di consegna dei singoli schemi.

Nel caso (improbabile) che nessun finalista completi il primo schema, verrà eletto vincitore colui (o colei) che avrà ottenuto il punteggio più alto, seguendo il criterio:

numero inserito esatto: +1;

numero inserito errato: -2.

Per le sessioni della fase di qualificazione e relativi schemi, ci si può esercitare online su www.argo-logic.net, le istruzioni sono reperibili qui www.argo-logic.net/guide/guide.php.