

## Jak bude probíhat play-off

Do finále postoupí 6 řešitelů s nejvyšším bodovým ziskem po základní části. Nasazení budou podle tohoto pořadí a v obráceném pořadí i nastoupí do play-off.

Play-off bude sestávat z pěti soubojů mezi dvojicemi hráčů. Jako první se utkají nasazená čísla 5 a 6, vítěz tohoto souboje bude hrát proti nasazenému číslo 4 a tak dále, až se zjistí vyzyvatel prvního nasazeného - vítěze základní části.

Vítězem souboje se stává hráč, který jako první získá tři body. Výše nasazený hráč začíná s výhodou jednoho bodu a poté jsou k dispozici 4 sudoku s časovým limitem 4 minut.

Pokud v časovém limitu ani jeden z řešitelů nevyřeší celé sudoku, rozhodne počet správných čísel. Pokud některý z řešitelů odevzdá sudoku s chybou, také rozhoduje počet správných čísel.

Před finále bude zveřejněn seznam 15 variant sudoku, ze kterých si finalisté budou vybírat, co se bude luštit v jednotlivých kolech. První a čtvrtou úlohu si vybírá výše nasazený hráč, druhá je vždycky klasika a třetí úlohu vybírá níže nasazený hráč.

# Seznam úloh pro play-off

A. Klasika 1

B. Klasika 2

C. Klasika 3

D. Klasika 4

E. Klasika 5

**F. Šipky (Arrow)** - Číslice v políčku s kroužkem musí být součtem všech číslic podél příslušné šipky.

**G. Pevnost (Fortress)** - Číslo v šedém políčku musí být větší než všechna čísla v stranově sousedících bílých políčkách.

**H. Pinocchio** - Trojice zadaných číslic je zobrazena odlišně. Dvě z těchto čísel jsou správně, třetí je špatně.

**I. Battenburg** - Všechna místa kde spolu dvě lichá a dvě sudá čísla utvářejí  $2 \times 2$  šachovnicový vzor (ve čtverci  $2 \times 2$  jsou na každé diagonále čísla stejné parity) jsou v tabulce vyznačena čtverečkem.

**J. Odd-Even View** - Lichá čísla na okraji tabulky ukazují, jaké je první liché číslo v daném směru. Totéž platí i pro sudá čísla na okraji.

**K. Klony** - V tabulce se nachází podbarvené oblasti stejného tvaru, v kterých musí být čísla na odpovídajících si pozicích identická. Čísla se mohou v podbarvené oblasti opakovat.

**L. Windoku** - Stejná čísla se nesmí opakovat v šedě vyznačených  $3 \times 3$  čtvercích.

**M. Kapsule** - V každé dvojici sousedních polí označené kapslí se musí vyskytovat přesně 1 liché a 1 sudé číslo.

**N. Součty vedle 9 (Next to 9 Sum)** - Čísla na okrajích tabulky značí součty číslic ležících v políčkách, které v daném řádku či sloupci sousedí s políčkem s číslem 9.

**O. Between** - Každé číslo na šedé linii musí být takové, aby jeho hodnota velikostně byla mezi dvěma čísly, která leží v polích s kroužky na koncích dané linie. Čísla na linii se mohou opakovat.

**P. Zaokrouhlovací (Round-Off)** - V tabulce je navíc vyznačeno několik dvupolíčkových košů. Pokud přečteme čísla ve dvou políčkách uvnitř koše jako dvouciferné číslo (zleva doprava) a zaokrouhlíme ho na desítky (čísla končící na 1-4 zaokrouhlujeme dolů, 5-9 nahoru), musí se výsledná hodnota shodovat s malým číslem vyznačeným uvnitř koše.

**Q. Obvodové součty (Frame)** - Čísla na okraji udávají vždy součet prvních tří čísel z daného směru.

**R Nepravidelné (Irregular)** - Vyplňte tabulku čísly 1 až 9 tak, aby se čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci, ani v ohraničených nepravidelných oblastech.

**S. Nesousledné (Nonconsecutive)** - Nikde v tabulce spolu nesmí sousedit čísla, jejichž rozdíl je roven 1.

**T. Disjoint Groups** - Stejná čísla se nesmí opakovat ani na stejných pozicích v devíti vyznačených čtvercích  $3 \times 3$ .