

# Erstes Speed Sudoku Turnier

## Organisatorisches

Zeit: Freitag 04. April 2025, 20:45 bis 22:00 Uhr

Ort: Wettbewerbsraum der DSM 2025

Anmeldung: Kurze E-Mail an [kontakt@logic-masters.de](mailto:kontakt@logic-masters.de)

---

## Ablauf

- Das Turnier wird im Swiss-Monrad-System gespielt. (siehe "Ermitteln der Paarungen")
  - Es gibt 10 Runden mit jeweils 3 Minuten Zeit zum Rätseln.
  - Teilnehmer spielen im direkten Duell gegen andere Teilnehmer um Punkte. (siehe "Rundendetails")
  - Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Punktgleichheit gibt es ein Stechen aller Punktbesten.
  - Zwischen jeder Runde gibt es eine kleine Pause von wenigen Minuten zum Sammeln der Ergebnisse, Ermitteln der neuen Paarungen, Einnehmen der neuen Plätze und Verteilen der Sudokus.
  - Zwei gegeneinander spielende Teilnehmer erhalten identische Sudokus. Verschiedene Paarungen können unterschiedliche Sudokus erhalten, damit die Lösezeiten in etwa gleich sein werden.
  - Rätseltypen sind: 6x6 und 9x9 Standard-Sudokus mit leichtem und sehr leichtem Schwierigkeitsgrad.
- 

## Rundendetails

- Es sitzen sich jeweils zwei Teilnehmer gegenüber, die gegeneinander spielen.
- Sie fangen gleichzeitig an, das gleiche Sudoku zu lösen, sehen aber nicht das Sudoku des gegenüberstehenden Teilnehmers.
- Sobald ein Teilnehmer denkt, er sei fertig, nimmt er sich den Gewinnzettel in der Mitte des Tisches, und gibt sein gelöstes Sudoku an den Gegenspieler.
- Der Gegenspieler prüft das Sudoku auf Korrektheit.
  - Falls das Sudoku korrekt gelöst ist, erhält der Teilnehmer einen Punkt.
  - Falls das Sudoku einen Fehler enthält, erhält der Gegenspieler den Gewinnzettel und einen Punkt.
- Falls beide Teilnehmer vor Ablauf des Zeitlimits nicht fertig werden, erhalten beide jeweils einen halben Punkt.
- Der Teilnehmer mit dem Gewinnzettel teilt dem Schiedsrichter das Ergebnis mit.

## Ermitteln der Paarungen

- Die Paarungen jeder Runde werden nach dem Swiss-Monrad-System ermittelt:
    - Die Teilnehmer werden vor jeder Runde nach ihrer Gesamtpunktzahl und bei Gleichstand nach der initialen Reihenfolge geordnet.
    - Dann spielen #1 gegen #2, #3 gegen #4, usw., mit Beachtung der beiden absoluten Regeln:
      - Jeder Teilnehmer darf höchstens einmal gegen den selben Gegner spielen.
      - Bei einer ungeraden Anzahl an Teilnehmern setzt immer ein Teilnehmer aus. Dieser Teilnehmer erhält dafür einen halben Punkt. Ein Teilnehmer darf höchstens einmal aussetzen.
    - Sobald eine Paarung eine der beiden Regeln verletzen würde, wird die nächstmögliche Paarung gewählt. Falls keine weitere mögliche Paarung existiert, wird für die vorherige Paarung die nächstmögliche gewählt.
  - ~~Die initiale Reihenfolge der Teilnehmer wird bestimmt durch:~~
    - ~~Zugehörigkeit zu den drei Gruppen in dieser Reihenfolge: DSM-Teilnehmer, Helfer, DJSM-Teilnehmer.~~
    - ~~Innerhalb der Gruppen gilt die Reihenfolge entsprechend der Online-Qualifikation für die DSM bzw. DJSM 2025.~~
    - ~~Bei Nichtteilnahme an den Online-Qualifikationen entscheidet die Reihenfolge bei den letzten DSM und DJSM.~~
    - ~~Falls die Reihenfolge immer noch unklar ist, entscheidet der Schiedsrichter.~~
  - Die initiale Reihenfolge der Teilnehmer wird per Zufallsgenerator ausgelost.
- 

## Generelles

- Alle Teilnehmer müssen die Rätsel eigenständig lösen.
- Erlaubte Hilfsmittel sind: Papier, Schreibgeräte und Zubehör (z.B. Radiergummi und Bleistiftanspitzer) sowie handschriftliche Notizen.
- Elektronische Hilfsmittel wie z.B. Taschenrechner dürfen nicht verwendet werden.
- Mobiltelefone müssen während der Runden grundsätzlich ausgeschaltet sein.
- Ein Rätsel ist korrekt gelöst, wenn in jedem Feld die korrekte Zahl eingetragen ist. Falls in einem Feld mehrere Zahlen stehen, gilt die größte Zahl. Falls es keine eindeutige größte Zahl gibt, gilt das Rätsel als falsch gelöst.
- Im Zweifelsfall gilt die Entscheidung des Schiedsrichters.
- Zuschauen und Fotografieren (ohne Blitz) ist erlaubt.
- Helfen und Ablenken sind nicht erlaubt. Dafür sind die Pausen da.