

# Program MČR v řešení logických úloh

09:30 – 09:55 Prezence účastníků

10:00 – 10:30 1.kolo - Sprint (30min)

10:40 – 12:00 2.kolo - Maraton (80min)

12:00 – 12:45 Oběd, přestávka

12:45 – 14:05 Vložená soutěž HALAS ligy 2014 Sudoku (80min)

14:15 – 14:45 3.kolo - Domino (30min)

14:55 – 15:35 4.kolo - Klasiky vs. Varianty (40min)

15:50 – 16:05 5.kolo (Týmy) - Čtyři v jednom (15min)

16:15 – 16:45 6.kolo (Týmy) - Mix úloh (30min)

17:00 – 17:35 7.kolo (Týmy) - Štafeta (35min)

18:00 – 18:30 Vyhlášení výsledků a závěr

## Klasifikace a bonusy

Pořadí soutěže jednotlivců MČR je určeno celkovým počtem bodů dosaženým hráčem v kolech 1, 2, 3 a 4.

V případě rovnosti bodů rozhoduje:

- menší součet umístění v jednotlivých kolech
- lepší výsledek v kole 2 (případně lepší výsledek postupně v kolech 4, 3, 1).

Do soutěže týmů se započítávají zisky všech tří členů týmu ze soutěže jednotlivců + bodový zisk týmu v kolech 5, 6 a 7.

V případě rovnosti bodů rozhoduje:

- lepší celkový bodový zisk v týmových kolech (5, 6, 7)
- lepší součet umístění v kolech 5, 6, 7
- lepší výsledek v kole 7 (případně lepší výsledek postupně v kolech 6, 5).

Ve všech kolech je v případě kompletního a správného řešení všech úloh před limitem udělován **časový bonus** - za každou celou minutu 2 body (4 body v týmových kolech).

V kole 1 jednotlivců je navíc udělován **bonus za pořadí** pro 5 nejrychlejších řešitelů (v případě kompletního správného řešení): 10 - 8 - 6 - 4 - 2 bodů.

V kolech 5, 6, 7 týmů je udělován **bonus za pořadí** pro 5 nerychlejších týmů (v případě kompletního správného řešení): 20 - 16 - 12 - 8 - 4 bodů.

## Pár detailů k jednotlivým kolům

### **10:00 – 10:30 1.kolo - Sprint (30min)**

- víceméně lehké a rychlé úlohy
- 12 úloh (70 bodů)
- možný bonus za pořadí pro 5 nejrychlejších řešitelů (10 - 8 - 6 - 4 - 2 bodů)

### **10:40 – 12:00 2.kolo - Maraton (80min)**

- kolo dlouhé svým časovým rozsahem
- mix různých spíše méně známých úloh
- 12 úloh (147 bodů)

### **12:45 – 14:05 Vložená soutěž HALAS ligy 2014 Sudoku (80min)**

- vložená soutěž, mimo klasifikaci MČR jednotlivců i týmů
- turnaj je započítán do HALAS ligy 2014 v Sudoku
- 18 úloh

### **14:15 – 14:45 3.kolo - Domino (30min)**

- sada úloh tematicky zaměřených na domino
- 8 úloh (77 bodů)

### **14:55 – 15:35 4.kolo - Klasiky vs. Varianty (40min)**

- několik dvojic úloh: známější klasická úloha a od ní odvozená variantní úloha
- 10 úloh (95 bodů)

### **15:50 – 16:05 5.kolo (Týmy) - Čtyři v jednom (15min)**

- kombinovaná úloha složená ze 4 dílčích typů
- 4 dílčí úlohy (60 bodů)
- možný bonus za pořadí pro 5 nejrychlejších týmů (20 - 16 - 12 - 8 - 4 bodů)

### **16:15 – 16:45 6.kolo (Týmy) - Mix úloh (30min)**

- mix spíše složitějších úloh
- 9 úloh (150 bodů)
- možný bonus za pořadí pro 5 nejrychlejších týmů (20 - 16 - 12 - 8 - 4 bodů)

### **17:00 – 17:35 7.kolo (Týmy) - Štafeta (35min)**

- kolo řešené formou štafety
- 3x3 typy úloh (Mrakodrapy, Mezi stěnami, Magnety)
- 9 úloh (132 bodů)
- možný bonus za pořadí pro 5 nejrychlejších týmů (20 - 16 - 12 - 8 - 4 bodů)

# Detailnější instrukce k týmovému kolu Štafeta

V tomto kole se budou luštit tři typy logických úloh (jejich příklady vidíte dole na stránce):

A - Mrakodrapy

B - Mezi stěnami, známé také jako Dvojblok (Doppelblock)

C - Magnety

Ke každému typu je připravena jedna lehčí úloha (A1, B1, C1) každá za 8 bodů, jedna těžší (A2, B2, C3) každá za 16 bodů a jedna odvozená varianta (A3, B3, C3) každá za 20 bodů.

Celkem tedy bude v tomto kole 9 úloh.

Každý tým si před započítím kola samostatně určí, který člen týmu bude luštit jaký logický typ.

Jeden člen týmu bude řešit trojici úloh zaměřených na Mrakodrapy (A1, A2, A3), druhý člen týmu bude řešit trojici úloh Mezi stěnami (B1, B2, B3) a třetí člen týmu bude řešit trojici úloh Magnety (C1, C2, C3).

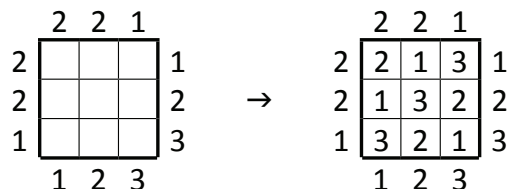
Úlohy se budou luštit formou štafety - postupně v pořadí A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3, takže se členové týmu postupně střídají. Vždy tedy jeden luští a zbylí dva čekají.

Během luštění se kdykoliv můžete rozhodnout úlohu vzdát a předat štafetu dalšímu členu v týmu, který bude pokračovat následující úlohou. V takovém případě se ale k nedořešené úloze už nelze později vrátit a ztrácíte tak nárok na jakýkoliv případný bonus.

## Příklady:

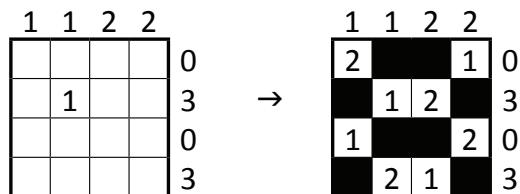
### A - Mrakodrapy

Doplňte do každého řádku a sloupce čísla 1 až 3, každé jednou. Čísla představují výšky mrakodrapů. Vně tabulky jsou uvedeny počty viditelných mrakodrapů z daného směru (Vidět jsou jen ty mrakodrapy, před kterými není žádný vyšší).



### B - Mezi stěnami

Do každého řádku/sloupce umístěte 2 černá pole (stěny) a číslice 1 až 2, každou jednou. Čísla na okraji tabulky udávají součet číslic nacházejících se mezi dvěma černými políčky.



### C - Magnety

Obrazec je složen z magnetických a neutrálních destiček ve tvaru obdélníků 1x2. Každá magnetická destička má dvě poloviny, jednu kladnou (+) a jednu zápornou (-). Poloviny se stejnou polaritou se nesmí dotýkat stranou. Neutrální destičky se mohou dotýkat jakkoliv. Určete které destičky jsou magnetické a které neutrální. U magnetických destiček zakreslete do obrazce jejich + a - poloviny, neutrální destičky začerněte. Čísla vně tabulky udávají počet kladných a záporných polovin v daném řádku nebo sloupci.

