



Il Festival  
XIX Festival di Giochi e Cultura Matematica  
Caldé (Castelveccana, VA)

“Tutto è numero” è il tradizionale appuntamento matematico-ludico nella splendida cornice di Caldé, che non a torto è denominata la Portofino del Lago Maggiore.

Un' imperdibile occasione di incontro per matematici, ricercatori, appassionati, scuole, famiglie e amici.

## REGOLAMENTO

### NORME GENERALI

Il Campionato è aperto a tutti, ma solo coloro che sono nati dopo il 1 agosto 1999 in avanti possono partecipare alla finale e competere al titolo junior.

La gara si svolgerà su carta. I partecipanti devono portare i propri strumenti di scrittura (penna, matita, gomma, etc.).

Nella fase finale, gli strumenti di scrittura verranno forniti dall'organizzazione. Nel corso della fase di qualificazione, i concorrenti si disporranno opportunamente distanziati l'uno dall'altro. In nessun caso, durante l'effettuazione della prova, sarà possibile consultare dei testi, usare appunti o dispositivi elettronici, parlare con amici o altri concorrenti, copiare o collegarsi a Internet, ecc., pena la squalifica.

### FASE DI QUALIFICAZIONE

In questa fase tutti i concorrenti iscritti disputeranno due manches di gara, durante le quali dovranno risolvere una serie di sudoku di vario tipo, avendo a disposizione un tempo massimo per ciascuna manche che verrà annunciato prima della gara.

A ogni sudoku, in base alla difficoltà, è associato un certo punteggio.

I punti associati a ciascun sudoku vengono assegnati al concorrente solo se il sudoku è risolto completamente e senza errori. In base alle soluzioni consegnate verrà redatta una classifica generale di merito, stilata in base ai punti totalizzati.

In ciascuna manche verranno inoltre assegnati dei punti di bonus ai concorrenti che per primi consegneranno il proprio elaborato avendo risolto correttamente tutti i sudoku proposti per la manche (10 punti al primo, 9 al secondo, ecc. fino al decimo concorrente). A parità di punteggio, si terrà conto del tempo di consegna (il concorrente che complessivamente ha impiegato meno tempo nell'arco delle 2 manches precede quello che ne ha impiegato di più).

Permanendo la parità, il concorrente più giovane precede quello meno giovane. La classifica generale verrà comunicata entro la serata del 29 luglio 2017.

Si precisa che, nella compilazione di un sudoku, è possibile inserire qualsiasi segno aggiuntivo (numero in piccolo, simboli, ecc.), purché, a sudoku completato, appaia chiaro quale numero va in ciascuna casella.

### FINALE

Alla finale accedono i migliori SEI classificati.

Si tratta di una gara a tempo, che si disputerà domenica 30 luglio 2016, basata sulla risoluzione di due sudoku. Se al termine del tempo a disposizione (che verrà comunicato prima dell'inizio della prova) nessun concorrente avrà risolto completamente il sudoku, si terrà conto dei numeri inseriti da ciascun concorrente (+1 punto per ogni numero correttamente inserito, -1 punto per ogni numero errato inserito, 0 punti per le caselle lasciate vuote). Nel caso in cui ci fossero due o più concorrenti a pari punti, chi ha una posizione migliore in classifica generale prederà l'altro o gli altri.

### PARTECIPANTI

La partecipazione è a titolo personale. L'organizzazione si riserva in qualsiasi momento di modificare il presente regolamento. Gli iscritti saranno avvertiti delle eventuali modifiche via e-mail o direttamente sul posto, prima dell'inizio del campionato.



© 2017 Federazione Italiana Sudoku e Puzzle

[www.tuttoenumero.it](http://www.tuttoenumero.it)



[www.fispitalia.org](http://www.fispitalia.org)

# Istruzioni

## Campionato Italiano Sudoku 2017 Junior

Castelveccana (VA)  
29-30 luglio 2017





Sudoku incastro

**!** *La regola:* Completare lo schema cosicché ciascuna riga, colonna e area irregolare di nove caselle (dal bordo più spesso) contenga tutti i numeri dall'1 al 9.

Partenza

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

Soluzione

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

**!** *La regola:* Completare la griglia cosicché ciascuna riga, colonna e riquadro 3x3 contenga tutti i numeri dall'1 al 9. Le aree delimitate da linee tratteggiate devono contenere numeri diversi la cui somma dia la cifra in alto a sinistra.

Sudoku killer

Partenza

17		15		16		28		
		20	14	13		6		
17					3		9	
	11		4	23			4	
5		16		7		17		
	5	7	7		5	19		16
35			13			16		
			16					
			4		17			

Soluzione

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

Sudoku kropki

**!** *La regola:* Completare la griglia cosicché ciascuna riga, colonna e riquadro 3x3 contenga tutti i numeri dall'1 al 9. Due caselle separate da un pallino bianco devono contenere cifre consecutive, mentre due caselle separate da un pallino nero devono contenere cifre una il doppio dell'altra. Se non c'è un pallino, i numeri non possono essere né doppi, né consecutivi. Il pallino tra un 1 e un 2 potrebbe essere di uno qualsiasi dei due colori.

Partenza


Soluzione

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

**!** *La regola:* Completare la griglia cosicché ciascuna riga, colonna, riquadro 3x3 e diagonale maggiore dello schema contenga tutti i numeri dall'1 al 9.

Sudoku diagonale

Partenza

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

Soluzione

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

